CPC

REVUE DU STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER



LOUISIANE: comment gérer un domaine

ETIKDISC: marquez vos disquettes

CONCOURS: jouez avec Ubisoft et CPC

M 1355 - 12 - 19 FF

MENSUEL - N°12 - JUIN 86

les plus de Micro



LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le 6128 DDI-1 et le 664! Utile au debutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commente, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS a l'AMDOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...

Ref. : ML 127
Prix : **149** FF

BIEN DEBUTER AVEC LE PCW

T21 : Le premier livre pour l'AMSTRAD PCW! Cet ouvrage vous permettra de réussir à coup sûr vos débuts sur le PCW. On découvre pas à pas le puissant taitement de texte LOCOSCRIPT, puis la programmation BASIC MALLARD et l'utilisation de CP/M. Indispensable pour bien profiter de son PCW.

Réf. : ML 162
Prix : **129** FF

La bible des CPC 664/6128 (tome 16)

Un regal pour tous ceux qui veulent tout connaitre sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentés de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles!

Réf. : ML 146 Prix : **199** F

TRUCS ET ASTUCES II POUR CPC (tome 17)

Ce livre concerne tous les possesseurs de CPC (464, 664 et bien sûr 6128 !). Vous y trouverez un générateur de menus, un générateur de masques, des aides à la programmation comme un DUMP, l'utilisation des routines systèmes et plein d'astuces de programmation. Pour tous ceux qui veulent tirer le maximum de leur CPC!

Réf. : ML 147
Prix : **129** F TTC

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

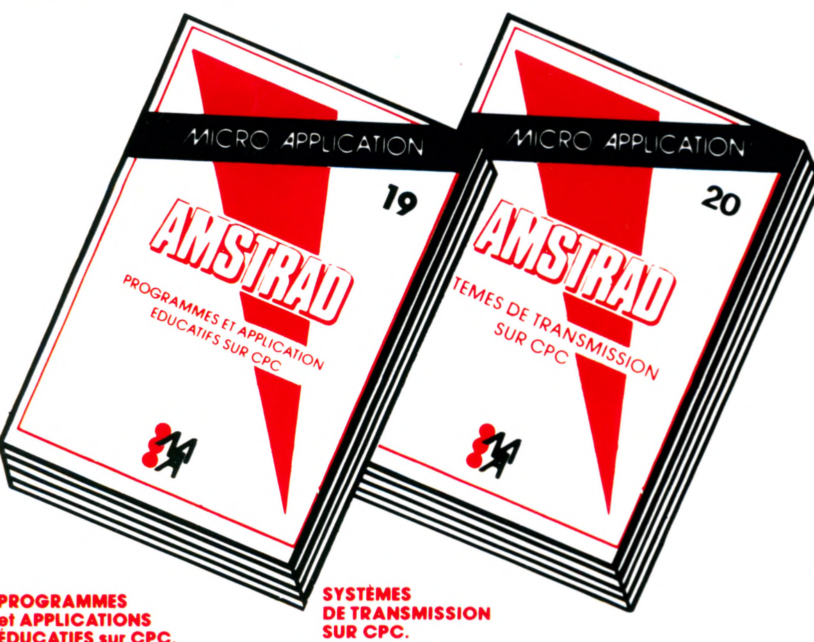
Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maitrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.

Réf. : ML 128
Prix : **149** FF

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC 464 (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLEE et COMMENTEE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.

Réf. : ML 122
Prix : **249** FF





LE LIVRE DE L'AMSTRAD PCW

Vous possedez un PCW et vous voulez en tirer le maximum? Alors ce livre a ete ecrit pour vous! Grâce à lui vous utiliserez au mieux le LOCOSCRIPT et profiterez de toutes les possibilités offertes par le CP/M. Une formation intensive au BASIC MALLARD vous permettra d'écrire des routines d'edition, un generateur de masques de saisie, des routines de tri et une gestion de fichier.

Ref. : ML 165
Prix : **179** FF
Disponible en Juin

PROGRAMMES et APPLICATIONS ÉDUCATIFS sur CPC. (Tome 19)

Ce livre est un recueil complet de programmes complets et d'applications prêts a fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens.

Ref : ML 150
Prix : **179** FF

SYSTÈMES DE TRANSMISSION SUR CPC. (Tome 20)

Encore une exclusivité Micro Application. Grâce à ce livre les communications et transmissions n'auront plus de secrets pour vous et vous pourrez profiter au maximum des possibilités offertes aujourd'hui dans ce domaine. Complet avec beaucoup d'applications pratiques, un ouvrage pratique et original.

Réf : ML 151
Prix : **199** F

Centre de démonstration permanente en nos locaux : 13, rue Sainte Cecile, 75009 Paris - Métro rue Montmartre Ouvert de 9 h a 13 h et de 14 h a 18 h du lundi au vendredi.

POUR TOUTE COMMANDE, 1 MICRO-INFO GRATUIT !
Dans la limite des stocks disponibles.

AVEZ-VOUS LU LE MICRO-INFO N° 3 SPÉCIAL TRUCS ET ASTUCES ? 20 F.

DEMANDEZ LE CATALOGUE GRATUIT ! LIVRES ET LOGICIELS AMSTRAD, ATARI, APPLE, COMMODORE, 64 et 128, MS DOS, MSX, THOMSON...



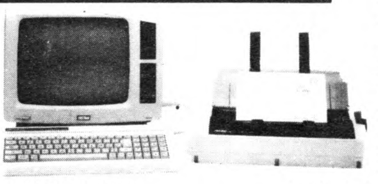
ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES – **Tél. : (1) 43.28.22.06**

OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

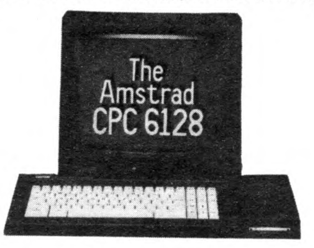
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



☐ **PCW 8256** .... **5.925 F**

- ☐ PCW 8512 : 512 K - 2ᵉ lect. disq. intégré (700 K formatés) .... 7690 F
- ☐ 2ᵉ lect. dis. pour 8256 .... 1990 F
- ☐ inter. RS 232 + contronic pour 8256 ...... 690 F

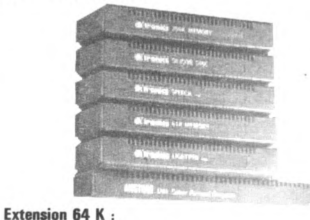


- ☐ CPC 6128 moniteur monochrome ... **4490 F**
- ☐ CPC 6128 moniteur couleur .... **5990 F**
- ☐ CPC 464 moniteur monochrome ..... **2690 F**
- ☐ CPC 464 moniteur couleur .... **3990 F**



- ☐ 1er lecteur de disquettes.............. **1990 F**
- ☐ 2ème lecteur de disquettes............. **1590 F**
- ☐ cordon 2ème lecteur disquette .... 150 F

Produits DK TRONICS



Extension 64 K :
- ☐ pour 464-664........................ **599 F**

extension 256 K.ROM
- ☐ pour 464-664........................ **1.199 F**
- ☐ pour 6128........................... **1.199 F**

extension 256 K. silicon-disk
- ☐ pour 464-664........................ **1.199 F**
- ☐ pour 6128........................... **1.199 F**

stylo optique
- ☐ pour 464-664 en cassette.............. **249 F**
- ☐ pour 464-664-6128- en ROM............ **349 F**

synthé vocal
- ☐ pour 464-664 en cassette................ **349 F**
- ☐ pour 464-664-6128 en ROM............ **490 F**

DIVERS
- ☐ ruban imprimante DMP1 (par 2) .... 198 F
- ☐ adaptateur péritel pour 464 .... 390 F
- ☐ adaptateur péritel pour 664-6128.......... **450 F**

– modem DIGITELEC :
grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
- ☐ modem (avec logiciel télétel) .... 1490 F
- ☐ magnétophone .... 390 F
- ☐ câble magnéto .... 50 F

Rallonge alimentation + vidéo
- ☐ ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. **464** **130 F**
- ☐ **664** **180 F**
- ☐ housse pour moniteur + clavier .... **175 F** (préciser couleur ou monoc.)
- ☐ **boitier rangement disquettes**........... 150 F

LOGICIELS CASSETTE

- ☐ **they sold a million (1)** **120 F**
- ☐ **they sold a million (2)** **120 F**
- ☐ budget (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ banque (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ adresses (éd. smart).... 150 F
- ☐ mailing (éd. smart) ..... 150 F
- ☐ fichier (éd. smart) ...... 150 F
- ☐ agenda (éd. smart) ..... 180 F
- ☐ master of lamps .... 120 F
- ☐ **winder sports** .... **120 F**
- ☐ back to the futur .... 120 F
- ☐ rally II .... 180 F
- ☐ 3 D fight .... 160 F
- ☐ 5ᵉ axe................ 190 F
- ☐ empire .... 180 F
- ☐ diamant île maudite .... 190 F
- ☐ tony truand .... 150 F
- ☐ pouvoir .... 180 F
- ☐ graftrie .... 150 F
- ☐ lorigraph .... 210 F
- ☐ budget familial .... 150 F
- ☐ **automec** .... **150 F**
- ☐ numérus .... 150 F
- ☐ foot .... 180 F
- ☐ **tennis 3 d**.......... **150 F**
- ☐ carte d'europe .... 175 F
- ☐ équations-inéguations .. 175 F
- ☐ cap sur dakar .... 180 †
- ☐ ballade pays big ben ... 249 F
- ☐ pacific .... 120 F
- ☐ le bagne de népharia ... 140 F
- ☐ le millionnaire .... 140 F
- ☐ le survivant .... 120 F
- ☐ m.a. base .... 165 F
- ☐ dams (ass. désass. fr.) .. 295 F
- ☐ space shuttle .... 290 F
- ☐ H-basic .... 390 F
- ☐ **toram + diane + 3 d sub** .... **265 F**
- ☐ amscalc .... 245 F
- ☐ **gems stradus + star avenges** .... **120 F**
- ☐ stress .... 120 F
- ☐ amsword (français) .... 245 F
- ☐ easy file (français) ..... 175 F
- ☐ easy calc (français) .... 175 F
- ☐ easy bank (français).... 175 F
- ☐ coloric .... 99 F
- ☐ turbo esprit .... 100 F
- ☐ dun darach............ 130 F
- ☐ space moving .... 295 F
- ☐ mandragore .... 250 F
- ☐ l'affaire vera cruz ...... 160 F
- ☐ astrologia............ 160 F
- ☐ mystère kikekankoi .... 160 F
- ☐ supersonic .... 100 F
- ☐ backgammon.......... 100 F
- ☐ mercenaire .... 95 F
- ☐ superbis .... 100 F
- ☐ matrix .... 100 F
- ☐ world cup (football) .... 110 F
- ☐ amx calc .... 330 F
- ☐ contamination .... 140 F
- ☐ **3 D grand prix** .... **110 F**
- ☐ 3 d boxing .... 120 F
- ☐ 3 d voice chess (français) .... 160 F
- ☐ airwolf .... 105 F
- ☐ amélie minuit .... 140 F
- ☐ syclone 2 .... 130 F
- ☐ scriptor............. 165 F
- ☐ zedis II .... 130 F
- ☐ printer pac 1 .... 125 F
- ☐ système x .... 170 F
- ☐ amstradeus .... 410 F
- ☐ biorythme .... 120 F
- ☐ **cauldron** .... **100 F**
- ☐ **laser compiler** .... **235 F**
- ☐ crafton .... 140 F
- ☐ initial. basic.......... 245 F
- ☐ **danght (jeu de dames)** .... **100 F**
- ☐ éducatif (cobra) vol. 1 à 10 - le vol. .... 110 F
- ☐ fighting warrior .... 100 F
- ☐ graphologie .... 150 F
- ☐ gutter .... 120 F
- ☐ hard hat mack .... 125 F
- ☐ malédiction du thaar ... 195 F
- ☐ le survivant .... 120 F
- ☐ **loto**................ **120 F**
- ☐ macadam bumper ..... 160 F
- ☐ meurtre à gde vitesse .. 180 F
- ☐ meurtre sur l'atlant..... 180 F
- ☐ scrable .... 245 F
- ☐ 1000 bornes.......... 145 F
- ☐ le millionnaire .... 140 F
- ☐ mission delta .... 120 F
- ☐ monoplic............. 130 F
- ☐ **ping pong** .... **100 F**
- ☐ rambo .... 100 F
- ☐ **rocky horror show** .... **110 F**
- ☐ salut l'artiste (d.a.o.) ... 120 F
- ☐ skyfox............... 120 F
- ☐ spitfvie .... 110 F
- ☐ **strangeloop** .... **105 F**
- ☐ the hobbit............ 150 F
- ☐ théâtre europe .... 140 F
- ☐ tyrann .... 185 F
- ☐ la ville infernale .... 120 F
- ☐ **way of the tiger** ...... 150 F
- ☐ who dare wins 2 ...... 100 F
- ☐ **winter sports**......... **110 F**
- ☐ **yie are kung fu** .... **100 F**
- ☐ zorro .... 100 F
- ☐ bataille d'angleterre .... 140 F
- ☐ chirologie .... 140 F
- ☐ cobra pinball .... 140 F
- ☐ **force 4** .... **120 F**
- ☐ amstral.............. 120 F

LOGICIELS DISQUETTES

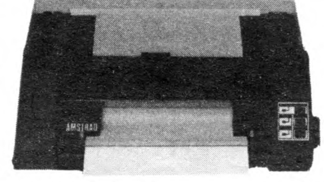
- ☐ **zombi**............... **180 F**
- ☐ empire .... 298 F
- ☐ orphée .... 340 F
- ☐ diamant île maudite .... 240 F
- ☐ tony truand .... 198 F
- ☐ pouvoir .... 198 F
- ☐ lorigraph .... 298 F
- ☐ foot .... 198 F
- ☐ rally II .... 198 F
- ☐ 3 D fight .... 198 F
- ☐ infernal runner .... 198 F
- ☐ 5ᵉ axe .... 198 F
- ☐ **budget (éd. smart)** .... **190 F**
- ☐ **bangue (éd. smart)**.... **190 F**
- ☐ **carnet (éd. smart)**..... **190 F**
- ☐ **mailing (éd. smart)** ... **190 F**
- ☐ **fichier (éd. smart)**..... **190 F**
- ☐ **tableur (éd. smart)** .... **290 F**
- ☐ pacific............... 180 F
- ☐ contamination .... 220 F
- ☐ balade pays big ben .... 249 F
- ☐ malédiction de taas .... 249 F
- ☐ cap sur dakar .... 249 F
- ☐ thesaurus............ 199 F
- ☐ **orthogus** .... **795 F**
- ☐ **they sold a million (n° 1)** **180 F**
- ☐ sm-stat. (éd. smart) .... 290 F
- ☐ sm-base (éd. smart) .... 360 F
- ☐ sm-pro 3 (éd. smart) ... 720 F
- ☐ agenda (éd. smart) ..... 230 F
- ☐ **3 d grand prix** .... **150 F**
- ☐ 3 d megacode .... 260 F
- ☐ 3 d voice chess .... 160 F
- ☐ amélie minuit .... 220 F
- ☐ amstradeus .... 490 F
- ☐ **autoform assembleur** .. **295 F**
- ☐ bataille d'angleterre .... 220 F
- ☐ bataille pour midway ... 220 F
- ☐ cauldron............. 145 F
- ☐ crafton et xunk .... 220 F
- ☐ datamat .... 450 F
- ☐ textomat............. 450 F
- ☐ calcumat .... 450 F
- Y dossier "G" .... 220 F
- ☐ eden blues .... 220 F
- ☐ graphologie .... 195 F
- ☐ **highway encounter n° 2** 150 F
- ☐ la corbeille (portef. bourse) 490 F
- ☐ macadam bumper...... 240 F
- ☐ manager .... 240 F
- ☐ **meurtre gde vitesse** .. **235 F**
- ☐ meurtre sur l'atlant. .... 210 F
- ☐ **microscrabble** .... **250 F**
- ☐ mission delta.......... 198 F
- ☐ cobra pinball .... 265 F
- ☐ poseidon............. 269 F
- ☐ raid sur ténéré .... 245 F
- ☐ la ville infernale .... 220 F
- ☐ who dares wins 2...... 145 F
- ☐ **wordstar (664-6128)** .. **890 F**
- ☐ **wordstar (8256)**...... **890 F**
- ☐ yie ar kung fu .... 145 F
- ☐ tomcat .... 165 F
- ☐ **transmat** .... **185 F**
- ☐ syclone 2 .... 165 F
- ☐ scriptor............. 165 F
- ☐ zedis II .... 165 F
- ☐ printer pac........... 160 F
- ☐ système x .... 195 F
- ☐ **oddjob** .... **199 F**
- ☐ v-dos .... 380 F
- ☐ amstradivarius .... 185 F
- ☐ **multiplan**............ **498 F**
- ☐ dams (français)........ 395 F
- ☐ cobra pinball .... 220 F
- ☐ **turbo pascal**......... **750 F**
- ☐ **turbo tutor** .... **475 F**
- ☐ autoform. assemb. ..... 295 F
- ☐ **starrivatcher** .... **285 F**
- ☐ fighter pilot .... 140 F
- ☐ spitfire .... 150 F
- ☐ strike force harrier ..... 145 F
- ☐ who dares wins 2...... 145 F
- ☐ **b base II** .... **790 F**
- ☐ raid .... 145 F
- ☐ mandragore .... 250 F
- ☐ sorcery "+" .... 150 F
- ☐ spy vs spy .... 165 F
- ☐ masterfile............ 345 F
- ☐ amstradivarius .... 185 F
- ☐ théâtre europe......... 220 F
- ☐ laser compiler .... 270 F
- ☐ biorythmes........... 180 F
- ☐ cub* bert .... 160 F
- ☐ hypersports .... 150 F
- ☐ 3 d clock chess (prom 8256) .... 220 F
- ☐ space moving .... 395 F
- ☐ super paint .... 395 F
- ☐ l'affaire vera cruz ...... 190 F
- ☐ bad max .... 190 F
- ☐ la comète de halley .... 250 F

LIVRES ET REVUES

- ☐ le langage machine du CPC .... 129 F
- ☐ autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre................ 195 F
- ☐ graphisme et sons du CPC .... 95 F
- ☐ les jeux d'aventure comment les programmer........ 129 F
- ☐ peeks et pokes du CPC .. 99 F
- ☐ DDI 1 firm ware .... 245 F
- ☐ concise basic spécifi. ... 195 F
- ☐ super-jeux amstrad .... 120 F
- ☐ amstrad ouvre-toi ..... 99 F
- ☐ programmes basic CPC 464 .... 129 F
- ☐ basic au bout des doigts 149 F
- ☐ trucs et astuces pour CPC 464 .... 149 F
- ☐ le tour de l'amstrad .... 80 F
- ☐ 102 prog. pour amstrad 120 F
- ☐ la bible du programmateur du CPC .... 249 F
- ☐ méthode pratique (p.s.i.) 100 F
- ☐ amstrad en famille ..... 120 F
- ☐ montages, extensions et périphériques .... 199 F
- ☐ le livre du CP/M amstrad 149 F
- ☐ les routines sur 464, 664, 6128 .... 149 F
- ☐ amstrad assembleur.... 98 F
- ☐ bien débuter avec pcw.. 129 F
- ☐ musique sur amstrad ...
- ☐ guide du graphisme .... 98 F
- ☐ amstrad astrocalc...... 148 F
- ☐ turbo pascal sur amstrad 135 F
- ☐ l'amstrad avec plaisir... 59 F
- ☐ amstrad ouvre-toi ..... 99 F
- ☐ le livre du lect. disq. ... 149 F
- ☐ la bible des 664/6128 . 199 F
- ☐ trucs et astuces - t. II .. 129 F
- ☐ le livre de la c.a.o. ..... 149 F
- ☐ bien débuter sur 6128 .. 99 F
- ☐ prog. et applic. éduc. sur cpc .... 179 F
- ☐ système de transmission sur cpc .... 199 F

REVUES ☐ amstrad user - le numéro 12 F

Possibilités de crédit partiel ou total



- ☐ imprimante DMP 2000 .... 2290 F
- ☐ interface RS 232 (Amstrad) .... 590 F
- ☐ stylo optique .... 290 F
- ☐ souris .... 690 F



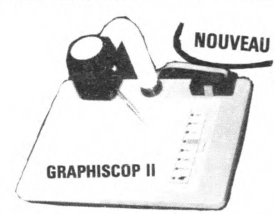
TIRVITT 2
Esthétique, robuste, pratique le TIRVITT 2 vous séduira ! Contacts par micro-switches, un contacteur sous le socle permet le choix 4 ou 8 directions.
- ☐ TIRVITT 2 .... 150 F

SYNTHÉVOC 1

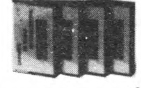




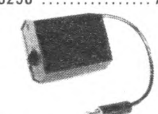
"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
- ☐ synthétiseur vocal .... 499 F



Le "must" pour les amateurs de graphisme. Utilisée par la majorité des créateurs de logiciel cette tablette vous séduira par sa simplicité d'utilisation et la qualité "top niveau" des résultats obtenus. (ex. options : faire des points, traits, boîtes, cercles, texte, remplir, "zoom",...)
- ☐ GRAPHISCOPE II .... 1490 F



Cassettes vierges C20
- ☐ les 5................................ **45 F**
- ☐ les 10............................... **80 F**
- ☐ disquette vierge 3 pouces................. 35 F
- ☐ disquette vierge pour 8256 .... 79 F



8 bits interface printer
- ☐ grâce à cet interface vous pouvez enfin faire du graphisme sur toute imprimante............ **345 F**

Câble imprimante AMSTRAD
Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
- ☐ câble imprimante......................... **150 F**
- ☐ ruban imprimante PCW .... 99 F
- ☐ ruban imprimante DMP 2000.................. 99 F

Produits JAGOT et LEON

☐ E 210 .... 1500 F	☐ E 200 .... 420 F
☐ E 213 .... 3800 F	☐ E 201 .... 1000 F
☐ E 211 .... 3700 F	☐ E 202 .... 1000 F
☐ E 214 .... 2000 F	☐ E 203 .... 1100 F
☐ E 212 .... 3700 F	☐ E 204 .... 390 F
☐ E 215 .... 2700 F	☐ E 101 .... 590 F
☐ E 102 .... 590 F	☐ E 103 .... 590 F

Tous nos prix sont indicatifs

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM ______________ ORDINATEUR ☐ **CPC 6128 couleur** ☐ **CPC 6128 monoch** ☐ CPC464 couleur ☐ CPC464 monochrome ☐ CPC664 couleur ☐ CPC664 monochrome

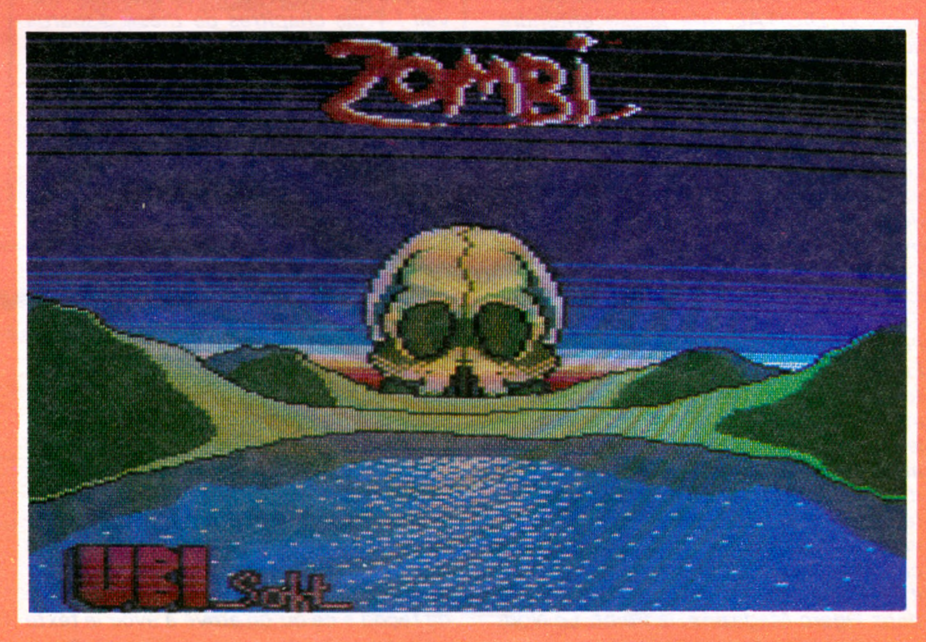
ADRESSE ______________________ TÉL. _________ CODE POSTAL ____________ VILLE ______________

Mode de paiement : ☐ chèque / ☐ mandat / ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) – envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau **ORDI94**

SOMMAIRE

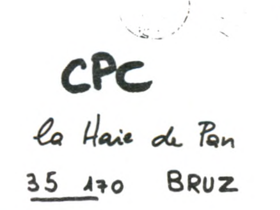
N° 12



CONCOURS

organisé par UBI SOFT avec la collaboration de CPC
(voir page 10)

COURRIER



Donald LEADER - 75 PARIS

Comment j'ai été consolé de voir votre éditorial dans le numéro du mois d'avril de CPC, et plus encore celui du numéro actuel. Nous autres victimes de la politique scandaleuse d'AMSTRAD, avons vraiment besoin du soutien de votre revue et de votre franchise en face de la désinvolture de M. SUGAR et des dirigeants d'AMSTRAD France.

Je suis Irlandais et étudiant du 3e cycle à Paris. Séduit par les bancs d'essai favorables dans la presse informatique, j'ai décidé de me procurer un AMSTRAD PCW au mois de mars. Je suis allé à la FNAC avec deux possibilités d'achat en perspective : soit l'APPLE IIc, soit l'AMSTRAD. La FNAC m'a conseillé d'acheter l'AMSTRAD, étant donné que j'envisageais une utilisation traitement de texte. Alors, j'ai acheté le PCW à 6900 F.

J'ai mis une semaine pour faire le tour de la machine et cela avait l'air de bien marcher, bien que l'imprimante ne fonctionnait toujours pas comme prévu. Mais j'étais encore un peu naïf. Puis, j'ai commencé à mettre mon travail de thèse sur disquette. Au bout de deux semaines, j'ai constaté que je n'arrivais pas à faire sortir plus d'une vingtaine de pages sur l'imprimante. Au bout de 20 pages, c'était le blocage total de la machine. Aucune touche n'arrivait à vider l'écran. Encore deux semaines en allant de droite à gauche demander des conseils.

A la FNAC, ils étaient plutôt compréhensifs. Ils n'y comprenaient rien et ils ont carrément changé le matériel. C'était déjà bon signe. Enfin, on allait sortir du tunnel. Erreur ! Une fois revenu chez moi, j'ai constaté que le problème continuait. Un ami informaticien qui travaille sur du matériel DIGITAL m'a laissé entendre qu'évidemment mon problème provenait du "soft".

Des coups de téléphone à la maison-mère à Sèvres. Mais non, Monsieur, évidemment vous êtes étranger et votre connaissance de la langue française ne vous permet pas de suivre les indications du manuel. Vous faites des fausses manœuvres. Rien à faire, sauf prendre l'autobus 172 à Sèvres. Il n'y a personne ici pour vous dépanner en ce moment. Tout le monde est à La Défense pour l'exposition SICOB. J'ai pris le train pour La Défense. Heureusement, j'ai apporté toutes mes disquettes, et le logiciel. J'ai inseré ma disquette dans la machine sur le stand AMSTRAD. Comme je m'y attendais, l'appareil est bloqué au bout d'une vingtaine de pages. Réaction : il ne faut jamais dépasser 20 K quand on travaille sur un document. Si c'est comme ça, comment écrire ce roman fleuve dont il est question dans votre publicité parue dans Figaro Magazine, le Point, Le Nouvel Observateur, etc. Ah oui, une très bonne question. C'est sûrement vos disquettes qui sont en cause. Mais cela arrive sur toutes mes disqueettes. Et cela a continué tout l'après-midi comme ça.



C'était seulement quand on a vu que je n'avais pas l'intention de sortir mes disquettes ou de laisser à personne se servir de la machine sur le stand que, finalement, on a bien compris que ce client embêté n'allait pas se laisser piétiner. Vous avez acheté votre machine quand ? Au mois de mars. Alors, Monsieur, il faut savoir que les logiciels livrés avec certains appareils sont défectueux. Enfin, la vérité ! On m'a donné le nouveau logiciel, et je suis rentré chez moi espérant être plus tranquille.

Mais non ! Nouveau logiciel, mais l'ancien manuel. Si on suit bêtement les indications pour la copie de disquette, on arrive simplement à tout effacer en transférant CP/M + sur toutes les disquettes. Ce que j'ai fait, et j'ai perdu tout mon travail ! Trois chapitres de thèse disparus en trois secondes !

Et à penser que maintenant ils ont baissé les prix à 5900 F pour la grande campagne publicitaire qui accompagnait le SICOB ! Le mot AMSTRAD commençait à devenir très amer dans la bouche.

A l'aide d'un ami informaticien, on a repéré l'erreur dans le manuel qui conduit à l'effacement automatique des documents si on suit naïvement les instructions pour la copie des disquettes.

Mais les histoires continuent :

— en édition de texte, le PCW affiche "Disque Plein" lorsque ce n'est évidemment pas le cas ;

— quoi que je fasse, je n'arrive pas à insérer la pagination sur mes documents à droite de la page. Il me donne toujours la pagination à gauche ;

— je n'arrive pas à imprimer sur du papier continu avec le texte situé comme il faut. Aucun moyen d'insérer du papier de manière continue dans l'imprimante de façon à ce qu'on arrive à avoir le texte sur les pages sans dépasser les découpages de pages.

J'avais pensé acheter l'AMSTRAD pour mon travail ponctuel ; pas question de l'emmener chez moi au mois de juin. Alors, j'avais envisagé de le revendre fin juin avec une perte totale de 1000 F. Maintenant, c'est à revendre dans vos petites annonces pour 4900 F, soit une perte de 2000 F.

Peut-être que vous commencez maintenant à apprécier pourquoi je me réjouis à votre campagne contre SUGAR and Co pour qu'ils rendent justice à toutes les victimes d'une politique commerciale peu soucieuse des attentes d'honnêté de la part du grand public, ou de l'intelligence de celui.

Non, les comportements de SUGAR et Co ne visent pas uniquement les Français ou les Espagnols : cela touche aussi nous autres anglophones. Peu importe. J'ai écrit à Brentwood. Mais, évidemment, comme vous l'avez bien dit, cela n'est pas leur problème !

Pardonnez mois mes fautes d'expression, mais cela me fait du bien de partager avec vous ma colère et ma rancune. Si vous comptez monter quoi que ce soit contre le PDG d'AMSTRAD, je serai parmi les premiers à m'y inscrire !

Nous ne ferons rien contre le PDG en question, ce n'est pas notre rôle. L'information que nous diffusons doit permettre seulement aux professionnels de faire pression. Il est vrai qu'ils ont tellement été "menés en bateau" par des importateurs qui laissent faire bien des choses.

DICTIONNAIRE DE L'AMSTRADEMIE FRANÇAISE (suite)

Alain GARY

DISQUETTE : s'orthographie aussi "DISC-QUÊTE" lorsqu'il s'agit du 3".

DR. LOGO : docteur vétérinaire américain qui soigne les tortues avec des méthodes primitives.

HEXADECIMAL : système de numérotation, où, pour compter sur les doigts, il faut aussi utiliser les pieds.

SUGAR (Alan) : sucre britannique qui la fait amère aux amateurs français.



La Passion du Soft !..

Tout pour AMSTRAD

En cadeau...
1 disquette vierge ou 3 K7 vierges pour l'achat de 3 LOGICIELS !..

Jeux Amstrad

	K7	D
3D Fight	139 F	
3D Grand Prix	95 F	145 F
5e Axe	175 F	189 F
Alien highway II	99 F	159 F
Azimuth head	99 F	
Bad max	119 F	179 F
Boulderdash	105 F	
Bounder	105 F	159 F
Commando	84 F	145 F
Contamination	119 F	169 F
Combat lynx	129 F	
Cyrus chess	99 F	129 F
Crafton	119 F	190 F
Cauldron	89 F	135 F
D Th Supertests	89 F	
Eden blues	119 F	190 F
Equations / Inéqu.	145 F	
Fairlight	105 F	159 F
Fighter pilot	89 F	135 F
Foot	145 F	195 F
Frankie goes to Holl.	99 F	
Geste d'Artillac	199 F	
Hypersports	89 F	125 F
Infernal runner	175 F	
Jump jet	105 F	139 F
Les dents de sa mère	140 F	
Microgéo	105 F	165 F
Macadam bumper	120 F	199 F
Mandragore	190 F	200 F
Meurtre sur l'atlantique	195 F	295 F
Microscrabble	195 F	225 F
Movie	105 F	149 F
Mystère de Kike, Kan	155 F	
Nomad	95 F	
Never ending story	105 F	
Orphée		299 F
Pacific	120 F	170 F
Ping pong	90 F	135 F
Pouvoir	145 F	175 F
Ordidactic	199 F	
Rallye II	120 F	195 F
Rock'n wrestle	115 F	
Saboteur	95 F	
Samantha fox	95 F	
Sky fox	99 F	
Sorcery	95 F	
Sorcery plus		145 F
Spindizzy	105 F	159 F
Spy vs spy	95 F	145 F
Spitfire 40	99 F	149 F
Strike force harrier	105 F	139 F
Tauceti	89 F	139 F
Théâtre europe	115 F	185 F
They sold a million II	112 F	142 F
TLL	89 F	129 F
Turbot esprit	105 F	
Tennis 3D	135 F	
Vendredi 13	89 F	145 F
Way of the tiger	99 F	129 F
Warrior	135 F	
Warrior plus		149 F
Who dares wins II	90 F	135 F
Yie ar kung fu	89 F	125 F
Zaxx	122 F	162 F
Zoids	105 F	149 F
Zorro	99 F	145 F

Demandez notre sélection complète en téléphonant au 48 04 71 88 et 48 04 71 89

Commandez par tél. avec la Carte Bleue.

Nouveautés

	K7	D
Attentat		195 F
Batman	95 F	145 F
Blade runner	95 F	
Bomb jack	92 F	145 F
Cauldron II	105 F	
Dambusters	105 F	
Goliath	105 F	
Green beret	95 F	145 F
Knight games	90 F	
Kung fu master	95 F	145 F
Rambo	85 F	135 F
Swords and sorcery	105 F	145 F
Tomahawks	95 F	145 F
V	95 F	
Wintergames	92 F	145 F
Zombie		180 F

A paraître...

~~Aigle d'or~~
~~World cup carnival~~
~~Knight rider~~

Utilitaires

	K7	D
Autoformat. à l'assemb.	195 F	395 F
Calcumat		450 F
Dams	295 F	395 F
Datamat		399 F
Super paint		395 F
Textomat		399 F
Turbo pascal		740 F
Wordstar poket		890 F

A paraître...

~~Speedy wonder~~

Autres produits Consultez-nous.

PCW 8256

	K7	D
3D Clock chess		175 F
Comptabilité		1590 F
Bridge player		175 F
D Base II		790 F
Gestion de fichier		295 F
Heroes of karn		250 F
Multiplan		490 F
Pocket base		800 F
Pocket calc		499 F
Pocket wordstar		890 F

Autres produits Consultez-nous.

Périphériques

Joystick Amstrad	150 F	
Quick shot II	99 F	
Compétition Pro 5000	215 F	
Craxon optique	395 F	
Synthétiseur vocal	400 F	450 F

Autres produits Consultez-nous.

Bon de Commande

à retourner à : **STARSOFT**

(Libeller en lettres majuscules)

187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 — 48 04 71 89

NOM : ____________________
Adresse : ____________________
____________________ Tél. : ____________________

Commande de matériels
Frais supplémentaires : 50 F.

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

Mode de règlement : Chèque ☐ Mandat-poste ☐ Contre-remboursement + 20 F☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

EDITORIAL

CPC
Revue des utilisateurs du standard AMSTRAD
Editions SORACOM
La Haie du Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél.: 99.52.98.11
Télécopieur : 99.57.90.37.
Télex : SORMHZ 741 042 F
CCP RENNES 794.17 V

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE
Denis BONOMO
Photocomposition
FIDELTEX
Impression
JOUVE S.A.
Photogravure Noir et Blanc
SORACOM
Photogravure Couleur
Bretagne Photogravure
Maquette
Patricia MANGIN
Jean-Luc AULNETTE
Secrétaire de rédaction et abonnements-ventes réassort
Catherine FAUREZ
Distribution NMPP
Dépôt légal à parution
Copyright 1986
Publicité
Patrick SIONNEAU
Fabienne JAVELAUD
IZARD CREATION
66, rue Saint Hélier,
35100 RENNES
Tél.: 99.31.64.73

CPC est un mensuel édité par la Sarl SORACOM, expirant le 22 septembre 2079, au capital de 50 000 francs. S. FAUREZ en est le gérant, représentant légal. L'actionnaire majoritaire est Florence MELLET.
Code APE : 5120

Distribuée en Suisse par :
SEMAPHORE
C.P. 32
CH 1238 LA PLAINE
Tél.: 022.54.11.95
et en Belgique par :
COMPUTER MARKET
150, rue Antoine Dansaert
1000 - BRUXELLES
Tél.: 513.53.58

Commission paritaire en cours

Ordinateur à vocation familiale à sa naissance, AMSTRAD s'est rapidement orienté vers le créneau professionnel, tout en continuant à satisfaire ses premiers fidèles. Sa gamme de logiciels s'étend considérablement, et la création française a vite atteint un excellent niveau : regardez Crafton & Xunk, Zombi ou le 3e Axe...

Du côté professionnel, si l'on trouve des logiciels adaptés tels que MULTIPLAN, dBASE II ou autre WORDSTAR, là encore, la création nationale se distingue : lisez donc le banc d'essai de la comptabilité ALIENOR...

En somme, les utilisateurs, quels qu'ils soient, ont tout lieu d'être satisfaits.

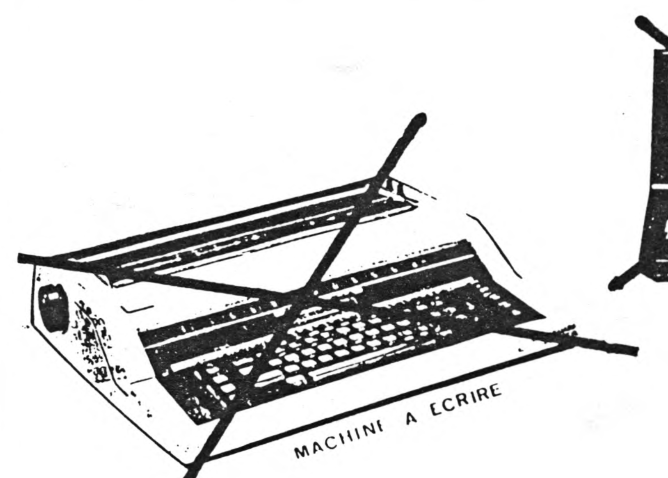
Pourtant, il subsiste une ombre au tableau : l'approvisionnement en disquettes. Qu'il soit amateur ou professionnel, l'utilisateur est en droit de disposer sans attendre d'une quantité suffisante de 3"...

Devant le tollé général suscité par cette "pénurie", Alan SUGAR se veut rassurant et exhibe une lettre de Monsieur NAKATA, un des responsables de MATSUSHITA, affirmant que la production en masse est lancée.

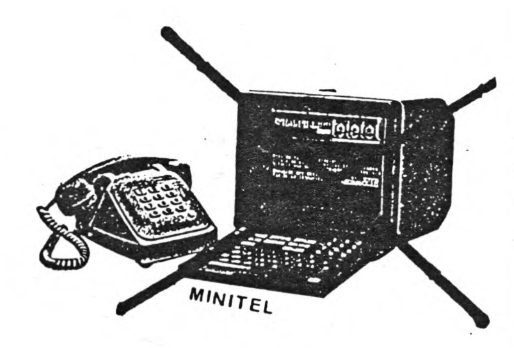
Merci Monsieur NAKATA : y' plus ka...



FAITES DE LA PLACE SUR VOTRE BUREAU



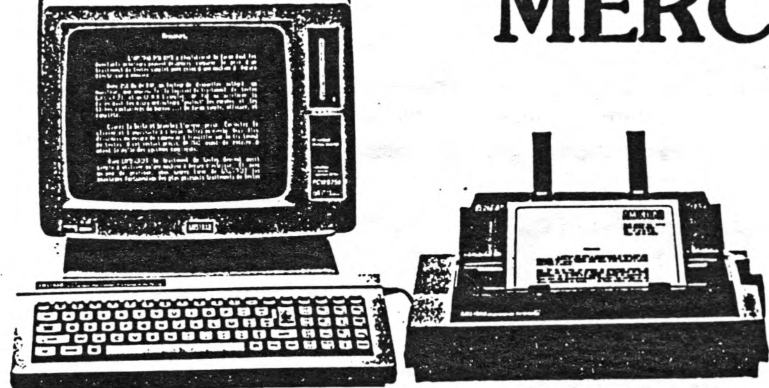




TOUT EN UN AVEC AMSTRAD

ET

MERCITEL



PCW 1 1 190F HT
Interface + câble liaison MINITEL

PCW 2 2 645F HT
Interface + Modem Universel

PCW 8256 **4997** FHT
PCW 8512 **6484** FHT

M E R C I T E L

1. - SOUS MINITEL -

- Copie rapide sur Drive M
- Copie sur disquette (1K/Page soit 700 pages sur le Drive B)
- Copie Imprimante

2. - HORS MINITEL -

- Gestion des Pages
  Permet de reprendre les pages, et d'en extraire les informations désirées.
- Copie Imprimante
- Traitement sélectif d'une page
  Permet à l'aide d'un curseur, d'extraire des zones complètes, et de les recopier dans un autre fichier sur disque.
- Traitement par masque (Création de masque - Extraction par masque de la page X à la page Y)

3. - GESTION DU FICHIER SELECTIF

a. RAZ du Fichier
b. Création d'un fichier séquentiel à partir des zones extraites au paragraphe 2.
c. Modification des zones extraites

4. - IMPRESSION ETIQUETTES -

- Gestion manuelle - Entrée manuelle sur le fichier venant des pages "Annuaires"
- Impression des Adresses au Format "Annuaire Electronique"
- Impression des Etiquettes "Mailing"

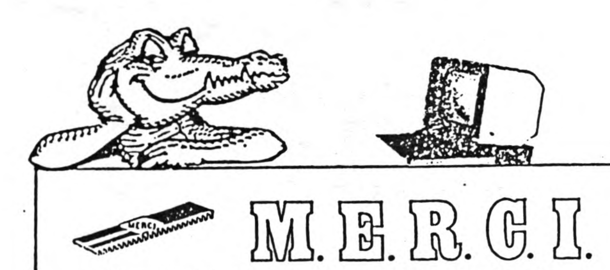
5. - MAIL 232.COM sous CP/M -

F1. Permet de régler la vitesse de Transmission/Réception et les bits de synchronisation
F3. Transmission de Fichier/Réception de fichier
F5/F7. Emulation Mode Terminal "VT52/Z19

* Tous les fichiers créés en séquentiel sont compatibles DBASEII, WORDSTAR, etc ....

Commande :

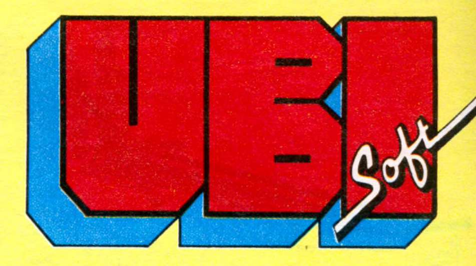
Chèque à la commande + 75,00 F de frais de port

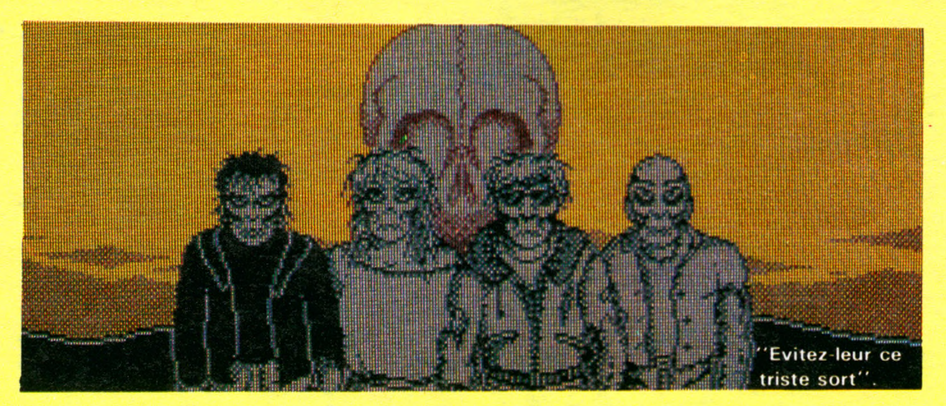


M.E.R.C.I.
Maintenance Electronique Reconditionnement Construction Informatique

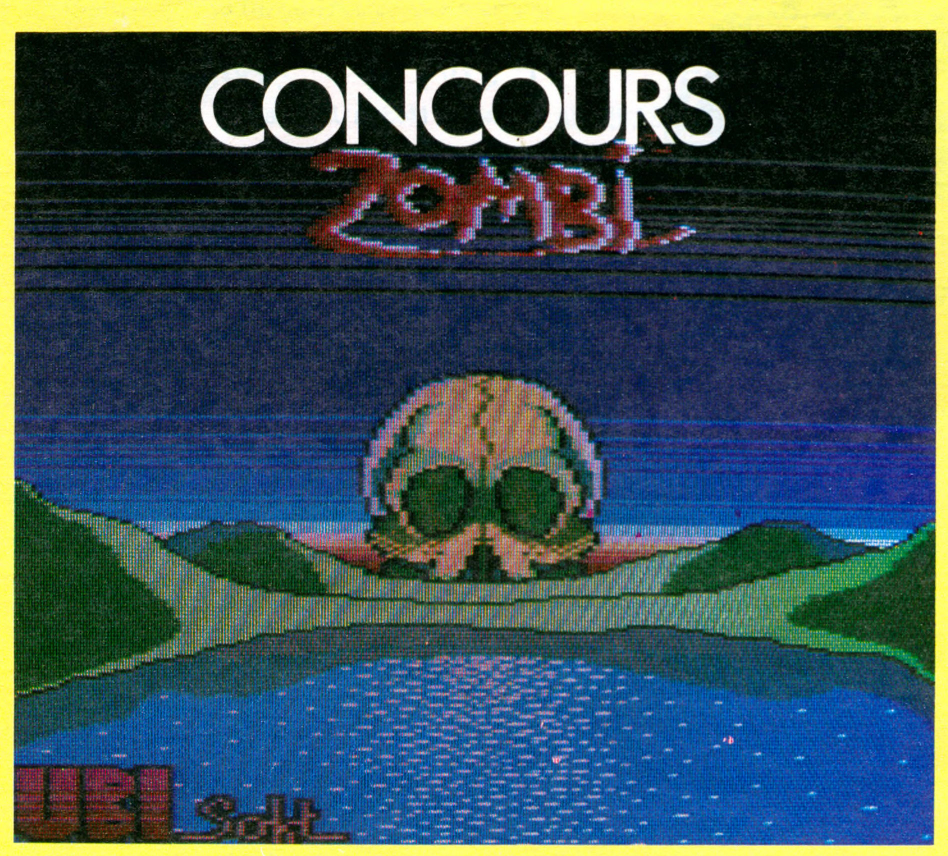
23, Rue de la Mouchetière
Z.I. INGRE 45140 ST JEAN DE LA RUELLE
☎ 38.72.22.83
38.43.11.83

UN EDITEUR SE PRESENTE





Il était tard.
Déjà la nuit avait obscurci les rues.
Pourtant, dans la faible clarté dispensée par les néons, des silhouettes décharnées se dirigent vers un immeuble, sans un bruit...
22h00. Dans ce même immeuble et particulièrement dans les locaux de la société UBI SOFT, l'activité règne encore. Installés devant leur moniteur respectif, Patrick, le graphiste, et Yannick, le programmeur, exercent leur talent. A côté d'eux, se trouve Alex, le scénariste et, dans son bureau, Sylvie, Directrice Générale, teste avec Laurence, le génial Ghost'n Goblins en provenance d'Elite Systems.
Dehors, les sombres silhouettes ont disparu.
Bientôt, Alex se lève pour aller chercher des cafés au distributeur. Là, il se trouve nez à nez avec une créature autrefois humaine, mais dont l'aspect cadavérique le fige. Ledit cadavre en profite pour se jeter sur Alex qui esquive les coups et se sauve dans les couloirs.
Patrick qui vient juste de terminer l'écran de présentation de "GRAPHIC CITY" (NOTE DE L'EDITEUR : un superbe utilitaire de gestion de sprites...) se demande ce que peut bien faire Alex et quitte les locaux à son tour.
Dans l'obscurité ambiante, il ne voit pas venir le coup. Un choc violent sur la tempe le déséquilibre et il bascule sur le sol, évanoui...
Alex, tentant de regagner les locaux, bute sur le corps de Patrick et le traîne jusqu'à la société.
Nos cinq personnages (Alex, Laurence, Patrick, Sylvie et Yannick) se barricadent et se mettent ensemble en quête de solutions.
Saurez-vous les aider à combattre cette invasion de Zombis ?



A l'occasion de la sortie de "ZOMBI", UBI SOFT organise, avec la collaboration de CPC, un grand concours doté de nombreux prix. N'attendez plus pour courir acheter chez votre revendeur préféré un exemplaire de "ZOMBI" et mettez-vous au travail. Le premier prix est un compact-disc portable. Défoncez-vous !

QUESTIONS

Question 1
Quand vous vous éloignez du supermarché, combien pouvez-vous dénombrer de Zombis ? (page écran qui tue...)

Question 2
A quelle heure la nuit tombe-t-elle ?

Question 3
Que se passe-t-il quand vous visionnez la cassette vidéo ?

Question 4
Que vous arrive-t-il lorsque vous vous faites tuer par un Zombi ?

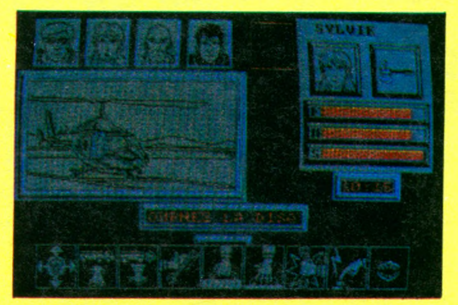
Question 5
Dans le fast-food, vous pouvez consommer du coca cola et des hamburgers. Que produit chacun de ces éléments sur votre organisme ?

Question subsidiaire
A combien estimez vous la somme versée aux auteurs de "ZOMBI" par UBI SOFT à la date du 31 juillet 1986.

PRIX A GAGNER

1er Prix : 1 CD 50 SONY PORTABLE
du 2e au 6e Prix : 1 boîte de rangement disquettes 3" POSSO
du 7e au 16e Prix : 1 joystick Quickshot 2
du 17e au 50e Prix : 2 posters "ZOMBI"

BANC D'ESSAI DES LOGICIELS



"ZOMBI"
(UBI SOFT)
Jeu de rôle

"La nuit des morts vivants" revue et corrigée... voici le thème ! Une présentation originale et superbe, agrémentée d'une musique extra, nous fait patienter pendant le chargement du programme. Avant de commencer, jetez un œil sur la notice : c'est une bande dessinée qui expose la situation... Si après cela vous avez toujours le moral, lancez-vous dans l'aventure.
Quelle présentation ! Le logiciel français se hisse de plus en plus vers le rang international. L'écran est partagé de la sorte : en haut, une photo d'identité des différents personnages ; à droite, celui qui est en cause à l'instant présent. Au-dessous, comme vous luttez contre le temps, apparaît une horloge. Une partie de l'écran est occupée par un dessin illustrant la situation. Au bas de l'écran, et c'est là une des originalités du logiciel, toute une série d'icônes par lesquelles vous décidez de vos actes : c'est bien... il fallait y penser !
La notice vous expliquera comment les utiliser et comment combattre. Bien entendu, le joystick pourra remplacer le clavier.
Une réalisation sans reproche. Un jeu que vous serez fier de posséder. Au fait, ZOMBI fait l'objet d'un concours... Et si vous y participiez ?





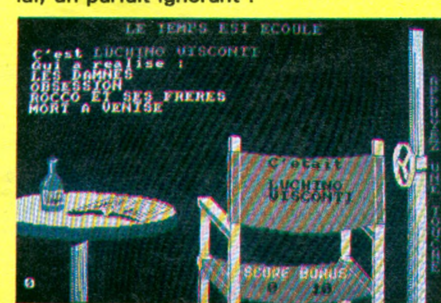
"PACIFIC"
(ERE INFORMATIQUE)
Aventure-Arcade

Que de belles couleurs ! A peu près autant que dans les fonds sous-marins de la Mer Rouge... Revêtez votre scaphandre et préparez-vous à plonger. Votre but : rechercher le Trésor des Atlantes gisant par plus de 1000 m de fond.
On trouve de tout dans ces fonds : des coraux et algues multicolores, des poissons et animaux marins hostiles et vénimeux, des objets utiles ou dangereux. Vous apprendrez à les découvrir, aidé de la notice.
Ne vous attendez pas à trouver rapidement le trésor : ERE INFORMATIQUE affirme que 32 000 écrans différents vous attendent. Heureusement, carte et sextant sont là pour vous guider.
Doté d'un bon graphisme et d'animations agréables, ce jeu admet pour commande le clavier ou le joystick. Il passionnera adultes et enfants car, contrairement à d'autres jeux d'aventure, il n'y a pas la barrière du vocabulaire.



"AUTOMEC"
(LORICIELS)
Educatif

La mécanique auto est chose passionnante, au moins autant que la micro-informatique. Posséder quelques connaissances sur le fonctionnement d'un moteur à explosion, ça peut toujours servir !
LORICIELS propose, avec AUTOMEC, de tester votre niveau ou de vous enseigner quelques connaissances en mécanique, le tout sous la forme d'un jeu fort bien présenté.
Le but du jeu est de construire un moteur à 4 cylindres en assemblant les différents morceaux. Chaque question, posée sous la forme "Questionnaire à Choix Multiples" aborde une partie du moteur. Si votre moyenne est bonne, vous aurez le plaisir de voir le moteur s'animer en fin de partie.
D'un graphisme correct, présentant un intérêt certain avec un niveau (le plus élevé) capable de coller de bons mécanos, ce jeu devrait intéresser les parents et les enfants.
Seul regret, une certaine lenteur du Basic lors de la saisie des réponses, mais c'est un moindre mal : AUTOMEC n'est pas un jeu d'action !
Votre garagiste aura désormais une dent contre LORICIELS : il ne trouvera plus, devant lui, un parfait ignorant !



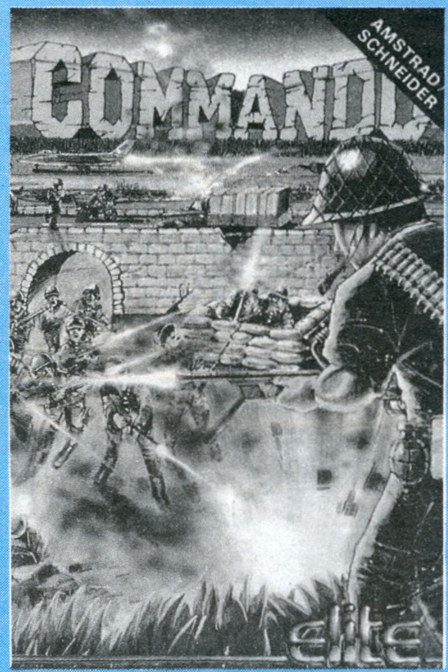
"CLAP CINE"
(UBI SOFT)
Educatif

"Pensez à quitter votre AMSTRAD de temps en temps", voilà le conseil qui vous sera donné au cours du jeu, si vos connaissances cinématographiques sont aussi nulles que les miennes !
CLAP CINE se propose de contrôler vos connaissances... ou de les rafraîchir. Cherchez le titre, l'acteur, le réalisateur, etc. Pour vous guider, quelques indices, mais attention, le bonus s'en trouve réduit d'autant. Le jeu propose plusieurs niveaux de difficultés qui intègrent la période de sortie des films, le temps qui vous est imparti pour répondre, etc.
Malgré son but "éducatif", le logiciel est bien présenté avec des écrans graphiques qui aident à faire passer agréablement les séries de questions.
Quelques bonnes heures à passer dans le monde du cinéma !

'COMMANDO"
(ELITE - distribué par UBI SOFT)
Arcades

Pour jouer à la guerre, mieux vaut utiliser un ordinateur. Vous vous sentez l'âme d'un Rambo, mais avez autant de courage que Stallone qui a refusé de venir à Cannes par peur du terrorisme :

Commando vous défoulera sans risques ! On ne peut pas faire, avec un petit AMSTRAD, ce que l'on fait avec une "machine de cafés", mais il faut reconnaître que le résultat est particulièrement réussi. Animation et couleurs, musique et bruitages : l'ensemble est particulièrement soigné !
La présentation, l'accès au tableau des scores, le mode d'introduction du nom du joueur, lettre après lettre, sont géniaux.
Le but du jeu, rapidement : soldat d'élite, armé d'un fusil mitrailleur et de grenades, vous devez vous frayer un passage en territoire ennemi. Tranchées, abris, forteresses, véhicules retarderont votre progression jusqu'à la forteresse.



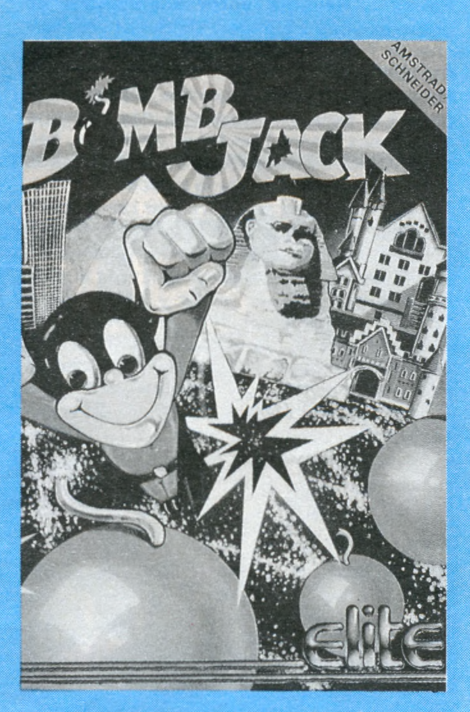
COMMANDO a tardé à sortir sur AMSTRAD, mais ça valait le coup d'attendre.

"THEATRE EUROPE"
(ERE INFORMATIQUE)
Stratégie

C'est la guerre ! Grâce au ciel, ce n'est qu'une simulation. A croire que le spectre d'un troisième conflit mondial inspire bien des auteurs...
Théâtre Europe est un bon wargame qui opposera l'OTAN aux forces du Pacte de Varsovie. A la une de "La Tribune de l'Europe", journal dont vous trouverez la reproduction avec votre logiciel, s'étale ce titre : "Le Pacte de Varsovie en alerte". Dans les colonnes du journal, un scénario qui commence au Moyen-Orient et qui, hélas, pourrait être bien réaliste.
Pour jouer, il faut d'abord bien lire la notice : ce n'est pas un jeu d'arcade (malgré certaines séquences), et il faudra quelques connaissances avant de pouvoir l'utiliser. Le joueur pourra choisir son camp : Est ou Ouest. Les affrontements, avec armes conventionnelles ou nucléaires, découlent de vos décisions et des mouvements de vos troupes. Une carte est annexée au logiciel. La partie en cours peut être sauvegardée



pour ménager l'intérêt du jeu.
La réalisation est soignée, mais ce n'est pas une surprise chez ERE Informatique ! Attention, le joystick est nécessaire. Si vous vous sentez l'âme d'un stratège, Théâtre Europe devrait vous séduire.



"BOMB JACK"
(Elite - distribué par UBI SOFT)
Arcades

Encore un dérivé des machines à sous de cafés ! L'adaptation sur AMSTRAD ne semble pas avoir posé de problèmes aux auteurs... Très coloré et animé, Bomb Jack vous place dans la peau d'un superman chargé de ramasser toutes les bombes que des terroristes de tous poils ont placées en divers lieux : Egypte ancienne, New York, etc. Si le joystick est vivement conseillé pour guider Jack, il est malgré tout possible de jouer à partir du clavier.
Amusant et réalisé avec soins, Bomb Jack vous permettra de jouer tout seul ou à deux : l'émulation, ça compte !

"VOCACLAV"
(TECHNI-MUSIQUE)
Utilitaire

Et si votre ordinateur se mettait à parler ? Dès que vous initialiserez ce logiciel, chaque appui sur une touche du clavier sera doublé par l'énoncé, en clair, de l'intitulé de la touche. Cela sous-entend toutefois que vous soyez en possession d'un synthétiseur vocal "Techni-Musique". Nous avons déjà parlé (sans jeu de mots) de ce synthé lors du banc d'essai publié dans CPC n° 7 ; voici un logiciel qui le complète activement.
Trois instructions sont accessibles par des RSX, permettant d'activer et d'inhiber l'écho sonore et de modifier la vitesse de prononciation.
A notre avis, ce logiciel est une excellente initiative qui permet à des non-voyants d'utiliser l'ordinateur, d'autant plus que la qualité de la voix synthétisée est parfaitement intelligible.

ENFIN
LE LECTEUR 5'' 1/4



500 K OCTETS pour

1599 F TTC

J' ♥ LE JASMIN AM 5 D

le 2e lecteur double têtes, double densité,
indispensable pour votre AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128



Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5'' 1/4 grâce aux utilitaires JASMIN disponibles prochainement

JASMIN AM-5D, le lecteur double têtes Puissant mais Econome

Plus besoin de retourner la disquette

Lecteur 5'' 1/4 double têtes, double densité	1599,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 664	165,00 F TTC
Cable de liaison pour CPC 6128	155,00 F TTC
Disquettes 5'' 1/4, l'unité	7,00 F TTC

SPECIAL IMPRIMANTE

Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER Silencieuse - 50 CPS - Qualité courrier - 132 colonnes en contractées	1995,00 F TTC
Super imprimante BROTHER M 1509 Silencieuse - 180 CPS - Super qualité courrier - large chariot (232 colonnes en contractées)	4790,00 F TTC
Option : distributeur automatique feuille à feuille pour M1509	1290,00 F TTC
Cable CENTRONICS pour AMSTRAD	175,00 F TTC

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256 sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl.
CP/M est une marque déposée de Digital Research

BON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

Nom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville ....

Date : .... Tél. : ....

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt.TTC

Ci-joint un chèque total : ....

Forfait de Port express en France pour achat de plus de 500 F TTC : 80,00 F TTC - Forfait de Port en France pour achat de moins 250 F : 40,00 F TTC
Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC



Marcel LE JEUNE

FLEET STREET ARRIVE...

Mirrorsoft annonce la commercialisation de Fleet Street pour fin juin, début juillet au prix de 49,95 livres. Espérons que la promesse sera tenue, car il s'agit d'un logiciel fantastique analogue à Mac Publisher sur Macintosh qui permet la création d'une page de magazine avec illustrations.

UN LIGHT PEN POUR LE 8256

Le stylo optique Electric Studio est désormais disponible pour le 8256 et le 8512, accompagné d'un logiciel de dessin tirant pleinement parti des possibilités graphiques de ces deux machines. Ce programme fonctionne avec des fenêtres et des icônes et propose un jeu de trames permettant de simuler les couleurs.
Signalons le sérieux de la société Electric Studio qui communique, par l'intermédiaire d'un de nos lecteurs, M. LE MOINE, la façon de remédier à un défaut du logiciel accompagnant le light pen Professional/MK2. Cette modification permet de sauver sur disque les images en mode 0. Il suffit dans le programme ESPMODO.BAS de placer le HIMEM de la ligne 1 à &5EC0 au lieu de &5ED0.

L'AVENTURE CHEZ CRL...

L'éditeur de logiciels CRL fait un retour aux sources en annonçant pour bientôt la sortie pour AMSTRAD du premier programme d'aventure (encore inégalé selon les spécialistes !) jamais écrit pour un ordinateur. Ça s'appelle "The very big cave adventure" et c'est disponible depuis la première semaine de juin. Parallèlement, CRL propose au rayon des nouveautés "Nocturne" et "Wrath of Olympus", aventures qui sortent sous la marque Alpha-Oméga et "The Baggit" de Delta 4 où Bimbo Faggins fait encore des siennes.

... ET CHEZ DUCKWORTH

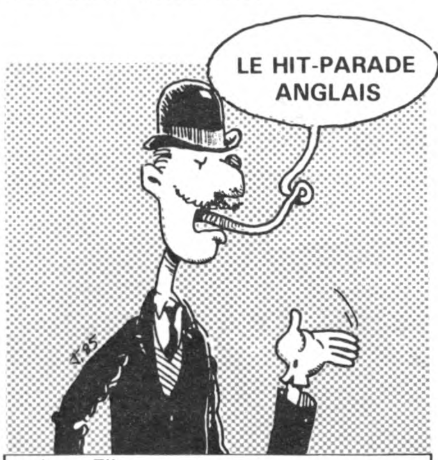
Duckworth, l'éditeur dont l'emblême est un canard, est un des grands spécialistes britanniques de l'aventure. Cette société a été la première à proposer la version AMSTRAD du premier programme d'aventure écrit en Fortran par Crowther et Woods pour un gros ordinateur. Notons que le titre original "Colossal Cave Adventure" a été conservé. Toujours chez le même éditeur, nous avons trouvé "Mountain Palace Adventure on the CPC 464" qui regroupe 3 programmes sur la même cassette. Au rayon des livres, signalons "The Adventurer's Companion" qui donne des trucs et des astuces pour ne pas trop cafouiller dans les aventures et "The Adventurer's Notebook".

SPECIAL DISQUE

DISCMASTER V1.0 est un utilitaire pour disques qui fait ce que font tous les utilitaires disques que l'on trouve chez les (nombreux) concurrents de Evesham Micros. Entre autres utilitaires, on y trouve une fonction de recopie qui est capable de copier n'importe quoi ! C'est Evesham qui le dit "Nous n'avons pas encore trouvé un logiciel qui ne se laisse pas copier par Discmaster". A voir !

CARNET D'ADRESSES

Mirrorsoft, Purnell Book Center, Paulton, Bristol B 518 5LQ, tél.: 19 44 761 413 301.
The Electric Studio, PO Box 96, Luton LU3 2JP.
CRL, 9 King Yard Carpenter's Road, London E15 2HD, tél.: 19 44 1533 2918.
Duckworth, The Old Piano Factory, 43 Gloucester Crescent, London NW1.
Evesham Micros, Bridgestreet, Evesham, Worcshire, WR11 4RY.



1 — Elite
2 — Yie Ar Kung Fu
3 — Sorcery Plus
4 — Spellbound
5 — Who dares wins II
6 — Sorcery
7 — Sweevo's World
8 — Highway Encounter
9 — Tau Ceti
10 — Spindizzy
11 — TLL
12 — Marsport
13 — 3D Grand Prix
14 — Way of the Exploding Fist
15 — Soul of a robot
16 — Rambo
17 — Hypersports
18 — Starion
19 — Sabre Wulf
20 — Get Dexter



Denis BONOMO

AMSTRAD SPONSOR

Surprise pour les Espagnols lors du Grand Prix d'Espagne, le 13 avril. Ils ont découvert la marque AMSTRAD dans les virages, sur des banderolles, sur des voitures et même toute une écurie R5 et R11 portant les couleurs jaune et bleu de la marque.

64 K POUR TOUT FAIRE

MHT Ingenieros, qui avait déjà produit une RS 232 bien compacte et un synthétiseur vocal, récidive et propose sur le marché espagnol une extension 64 K. capable de contenir des données, blocs de caractères, écrans, etc. ANTA 64 K.3 (c'est son nom) est également prévue comme buffer d'imprimante et RAM disque. Le logiciel contrôlant son fonctionnement réside en ROM.

AMSTRAD MUSICIEN

"Linterna Musica" produit un disque de musique d'avant-garde, dont la partition a été composée sur un CPC 464 et éditée sur une imprimante RITEMAN. Première utilisation de l'AMSTRAD pour la production d'un disque musical ?

PROTECTION DES AUTEURS

En Espagne aussi, on légifère et la protection artistique s'étend désormais aux auteurs de logiciels : un vide qui se comble.

C'EST LA FERIA !

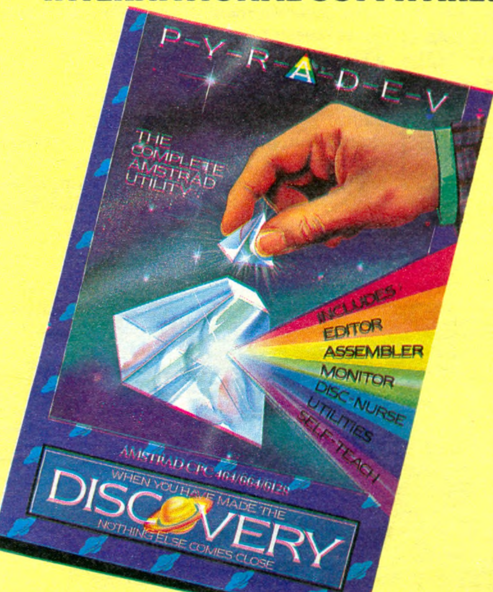
Les 23, 24 et 25 mai, au Palais des Expositions et des Congrès de Madrid, avait lieu une grande exposition des matériels AMSTRAD. Invitation gratuite dans la revue "AMSTRAD USER"... tiens !

HIT-PARADE MAI 1986

1 — 3D Voice Chess
2 — Alien 8
3 — Fighter Pilot
4 — Knight Lore
5 — Décathlon
6 — Exploding Fist
7 — Sorcery
8 — Gremlins
9 — Pyjamarama
10 — Beach Head

LES LOGICIELS D'OUTRE-MANCHE

Nous vous proposerons, dans cette rubrique, une sélection mensuelle de logiciels (jeux ou utilitaires) venus d'Angleterre. Ne croyez pas qu'il vous faudra traverser le CHANNEL pour vous les procurer : ils sont disponibles en France et pour la plupart importés par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE.



"PYRADEV"
(DISCOVERY SOFTWARE)
Utilitaire

Un utilitaire de conception intelligente, capable d'offrir au programmeur un ensemble de fonctions indispensables, jugez plutôt. PYRADEV intègre : un éditeur, un assembleur (acceptant les macros), un moniteur (avec tout ce que l'on peut en attendre : points d'arrêt, examen registres, etc), un éditeur de secteurs (pour travailler sur disque avec aisance) et un utilitaire permettant de renommer, effacer, retrouver des fichiers.
Accompagné par une notice de 40 pages, entièrement traduite en français, PYRADEV dévoile toute sa puissance et ses subtilités après seulement quelques dizaines de minutes d'utilisation.
C'est, à notre avis, un des meilleurs utilitaires du moment, alliant simplicité d'utilisation (nombreux menus) et efficacité.

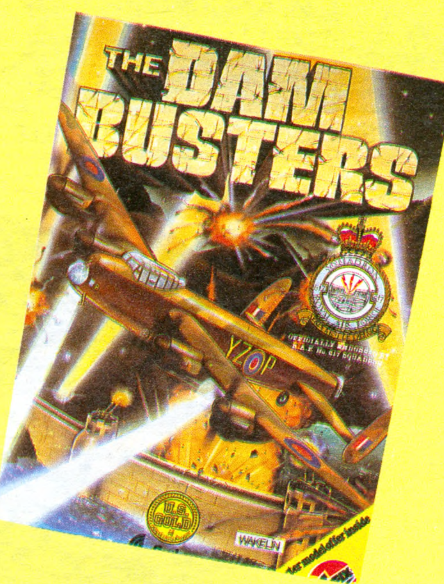
"PING PONG"

Sobre, bien réalisé, distrayant : Ping Pong est un grand classique d'une qualité indiscutable.
Il est inutile de vous rappeler les règles car il s'agit d'une simulation très réaliste du jeu de ping pong. Vous pouvez choisir de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. La partie se termine à 11 points, mais avec deux points d'écart. Mauvaise nouvelle pour les tricheurs : l'arbitrage est infaillible. Le joystick est indispensable et son maniement est très ingrat. Après une petite animation sonore et humoristique, vous choisissez le niveau de difficulté de 1 à 5. Le niveau influe sur la rapidité de la balle et la capacité de l'ordinateur à renvoyer les coups. Le premier niveau ne présente aucune difficulté et ne sert qu'à vous familiariser avec l'usage de la raquette. Tandis que le dernier vous donnera du fil à retordre. L'éventail d'action est très complet : revers, coupés, smatches... tout a été prévu.
L'écran présente une vue plongeante de la table, et le public n'a pas été oublié. Les effets sonores sont particulièrement bien réussis. Ping Pong est un jeu très complet que nous ne saurions que vous conseiller malgré quelques bugs.



"DAM BUSTERS"
(US GOLD)
Simulation

Les briseurs de barrages... Une spécialité réservée à des équipages d'élite, pendant la Seconde Guerre Mondiale. Vous êtes (à vous seul) l'équipage d'un Lancaster MK III (belle machine) et votre mission consiste à bombarder, selon une technique bien spécifique que nous vous laissons découvrir, des barrages en territoire allemand.
Ce jeu n'a rien à voir avec un simulateur



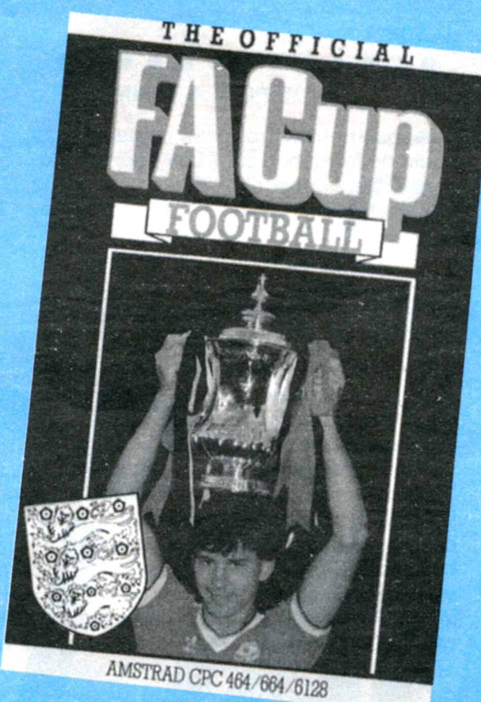
de vol ; le joueur est à la fois pilote, mécanicien, mitrailleur, bombardier, navigateur, etc. A chaque poste, un rôle bien précis vous attend.
Côté réalisation, ce n'est pas génial. Les possibilités graphiques de l'AMSTRAD auraient permis mieux. La notice, traduite en français, vous enseignera les manœuvres élémentaires de chaque équipier.
L'intérêt du jeu n'est quand même pas mauvais : il faudra bien connaître la machine et le rôle de l'équipage pour réussir la mission. Eviter les tirs de DCA, les chasseurs ennemis et les ballons captifs ne sera pas de tout repos.



"TOMAHAWK"
(Digital Integration)
Simulation

Vous connaissez notre passion pour tout ce qui vole, aussi l'arrivée de Tomahawk nous a fait cesser séance tenante toute activité pour tester ce premier simulateur d'hélicoptère. La durée de chargement du programme a été mise à profit pour étudier la notice fort bien faite en couleur et en trois langues. Le chargement terminé, il faut donner le code qui permettra d'utiliser le programme protégé par le procédé Lenslok. Il faudra pour cela utiliser l'accessoire livré avec la cassette. Il s'agit d'une lentille à fentes qui permet,

lorsqu'on l'applique sur l'écran, de lire le code affiché qu'il faudra taper au clavier. Naturellement, le code est illisible sans la lentille, ce qui rendra le piratage très difficile.
Enfin, nous voilà aux commandes. L'écran présente la planche de bord et une vue extérieure du paysage en trois dimensions. Nous sommes sur le H, prêts à décoller, les deux turbines tournent au ralenti. On actionne la manette des gaz, les moteurs prennent des tours en même temps que le rotor dont l'embrayage est automatique. A main gauche, on trouve la commande de pitch qui règle le pas collectif. Une action progressive sur cette commande nous fait prendre de l'altitude. Prudence, on est près du sol, attention au couple excessif signalé par une alarme sonore. Un petit coup de godasse au palonnier pour tester le rotor anticouple, et c'est parti. A 50 pieds, on pousse le manche cyclique, la machine pique en prenant de la vitesse. On compense au pitch pour entamer la montée à vitesse stabilisée. Un grand virage pour se diriger vers la montagne qui approche à vue d'œil. Elle se présente sous forme de graphismes en fil de fer comme tous les obstacles extérieurs, maisons, arbres, etc. Bien que simpliste, la simulation est très réaliste et, si les faces cachées ne sont pas masquées, la détection de collision est efficace. On ne peut pas passer à travers les montagnes comme c'était le cas avec les premiers simulateurs de vol.
Notre hélicoptère est un Apache de Mc Donnel-Douglas. Cette machine, peut-être la plus performante du monde, est malheureusement restée au stade de prototype pour des raisons de coût. Le Cobra de Bell lui a été préféré par l'armée américaine. Notre programme reproduit parfaitement les caractéristiques dynamiques de l'hélicoptère. La planche de bord, très complète, dispose de tous les instruments de vol et de navigation. Plusieurs niveaux sont proposés, du débutant au professionnel. Après avoir effectué des vols d'entraînement sans vent, vous pourrez, lorsque vous serez devenu un expert en maniabilité, effectuer des missions nocturnes de combat antichar avec du vent et un plafond nuageux assez bas. Pas si facile de tirer un missile Hellfire avec un viseur infrarouge !
Les commandes réagissent très rapidement ce qui augmente le plaisir du pilotage. Nous regrettons simplement, comme les amateurs du programme, que le joystick ne soit pas analogique comme sur les ordinateurs APPLE. Le fonctionnement par tout ou rien du joystick AMSTRAD oblige à des manœuvres saccadées qui enlèvent un peu au réalisme. Mais quoi qu'il en soit, Tomahawk est le meilleur simulateur de vol que nous ayons testé sur AMSTRAD, presque aussi intéressant que le célèbre Flight Simulator II de Sublogic que nous aimerions tant pour notre AMSTRAD. A posséder impérativement dans sa logithèque, Tomahawk mérite à lui seul l'achat d'un AMSTRAD.



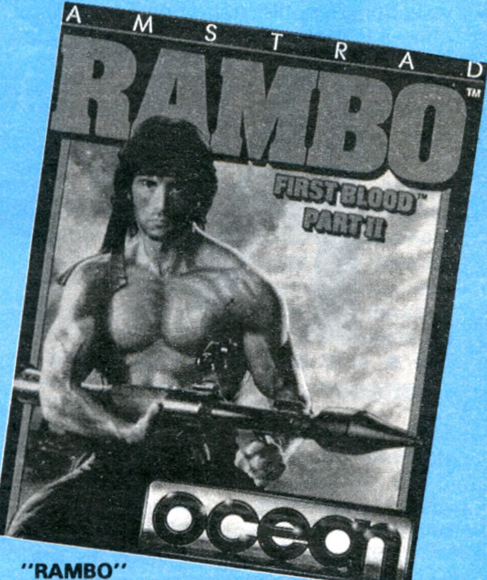
"FA CUP FOOTBALL"

Voici un jeu bien différent de ce que l'on a l'habitude de voir. Il s'agit d'une simulation de championnat de football. Vous superviserez le comportement de plusieurs équipes britanniques. En tant qu'entraîneur, vous aurez bien des responsabilités. L'ordinateur vous demandera souvent de prendre des décisions déterminantes pour l'issue du championnat, et il sait comment vous mettre dans des situations délicates. Vous pourrez changer de tactique au cours du jeu, faire entrer des remplaçants ou consulter les nouvelles de la presse. Les effets sonores sont réduits à leur plus simple expression : un beep ! Après chaque ordre donné, une musique solennelle introduira le match de finale. Quelques icônes agrémenteront les menus.
C'est un jeu très bien réalisé, mais qui est exclusivement destiné aux inconditionnels (dommage qu'il soit en anglais).



"COLOSSUS CHESS 4"

Sonnez cors et trompettes ! Enfin, un jeu d'échecs performant sur AMSTRAD, et pas des moindres : il a vaincu les best-sellers Sargon III et Mychess 2 sur APPLE. Cette perle a été programmée par un professionnel des jeux d'échecs électroniques. Grâce à une notice en français très détaillée, vous maîtriserez vite ses nombreuses fonctions : modification de l'échiquier, résolution de problèmes, mise à jour des pendules...
Vous pouvez suivre le raisonnement de l'ordinateur mais c'est compliqué. La saisie des données se fait très facilement par l'intermédiaire des flèches.
Si l'auteur est un virtuose du jeu d'échecs, il n'est visiblement pas très versé dans le graphisme. En effet, l'affichage 3D de l'échiquier est faiblement rendu et l'écran est peu coloré. Seul un beep ! ponctue l'évolution du jeu et c'est bien regrettable !
Entièrement écrit en langage machine, ce logiciel vous fera passer bien des nuits blanches.



"RAMBO"

Rambo est envoyé au Vietnam pour découvrir un camp de prisonniers américains. Il brave les ordres et décide de les délivrer. Il commence par arriver au camp à travers la jungle vietnamienne ; il libère le premier prisonnier et court rejoindre son hélicoptère pour pouvoir délivrer les autres. Puis, il fuit vers la Thaïlande, poursuivi par un hélicoptère de combat ennemi.
L'action se joue dans la jungle. Rambo peut découvrir des camps, des rivières et un temple. Cependant, le terrain dans lequel il évolue est trop étroit et on se heurte trop souvent à ses limites. De plus, contrairement à ce qui est dit dans la notice, la configuration de la jungle est peu variée ; en effet, on retrouve toujours la même végétation et les mêmes quartiers de prisonniers.
Le personnage se déplace dans les huit directions et tire avec six armes différentes. Au début du jeu, Rambo ne dispose que de trois d'entre elles, les autres étant dissimulées dans l'ensemble du territoire. L'usage des armes est illimité.
Le graphisme n'est pas exceptionnel et le choix des couleurs laisse à désirer. L'animation des personnages est trop saccadée : Rambo piétine lamentablement. Les passages musicaux sont très agréables, mais les bruitages gagneraient à être améliorés.
Rambo : un jeu pas sensationnel qui tire son succès de son nom.

DU NOUVEAU CHEZ BORLAND FRACIEL

Dans notre numéro 4, nous avions présenté un banc d'essai de Turbo Pascal, en mettant l'accent sur certaines limitations du programme, en particulier dans le domaine graphique. Borland Fraciel annonce une nouvelle version de Turbo Pascal avec option graphique pour 464, 664 et 6128. Toutes les fonctions graphiques de base (tracés de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs) sont disponibles. L'utilisateur dispose aussi d'une tortue graphique et d'outils permettant la gestion de fenêtres et des sons. Le programme est vendu 800 F HT, mais les utilisateurs déjà en possession de Turbo Pascal pourront l'échanger contre la nouvelle version en ne payant que la différence, soit 175 F HT.
D'autre part, Borland Fraciel mettait, dans le courant du mois de mai, une nouvelle boîte à outils, dénomée Turbo Graphix, à la disposition des utilisateurs de 6128. Véritable collection de routines de programmation, Turbo Graphix permet de réaliser des applications graphiques de haut niveau : animations rapides, camemberts, histogrammes, traçages de courbes, interpolation, lissage, etc. Facilement compilables, même par la version standard de Turbo Pascal, ces routines peuvent être librement employées dans des programmes qui pourront être commercialisés sans paiement de droits d'utilisation. Son prix est de 675 F HT.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

COBRASOFT ET LES PCW

Déjà bien connu pour ses 40 logiciels destinés aux AMSTRAD CPC 464 et 6128, l'éditeur français COBRASOFT annonce la sortie de 6 logiciels pour micro-ordinateurs PCW 8256 et 8512.
— GENECAR permet de faire du graphisme en utilisant la technique de redéfinition des caractères.
— GRAPHOLOGIE et BIORYTHMES.
— AM-STRAM-DAMES, jeu de dames de très haut niveau écrit en langage machine.
— FORCE 4 et MISSION DETECTOR.
Ces quatre disquettes sont en vente au prix unitaire de 199 francs dans les boutiques spécialisées ou chez l'éditeur : COBRASOFT, BP 155, 71104 CHALON SUR SAONE CEDEX.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

5''1/4, ÇA MARCHE !

Dans nos précédents numéros de CPC, nous avons déjà parlé des différentes solutions concernant l'utilisation des disquettes 5''1/4. La société TRAN monte au filet avec son JASMIN AM-5D, lecteur double face qui commencera à être utilisé lorsque vous lirez ces lignes.
Vendu au prix de 1599 F (plus de 160 F de cordon), il sera utilisable en second lecteur. TRAN annonce déjà son intention de commercialiser du logiciel sur support 5''1/4.
Nous testerons le JASMIN AM-5D, dès qu'il sera disponible, et vous pourrez lire le banc d'essai dans un prochain numéro de CPC.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

DES COURS DE PCW A RENNES

L'association Micropuces dispense des cours de formation sur PCW pour les programmes Locoscript, Multiplan et la comptabilité Logicys. Tout renseignement au 99.65.56.85.

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

KBI EN LUTTE CONTRE LE PIRATAGE

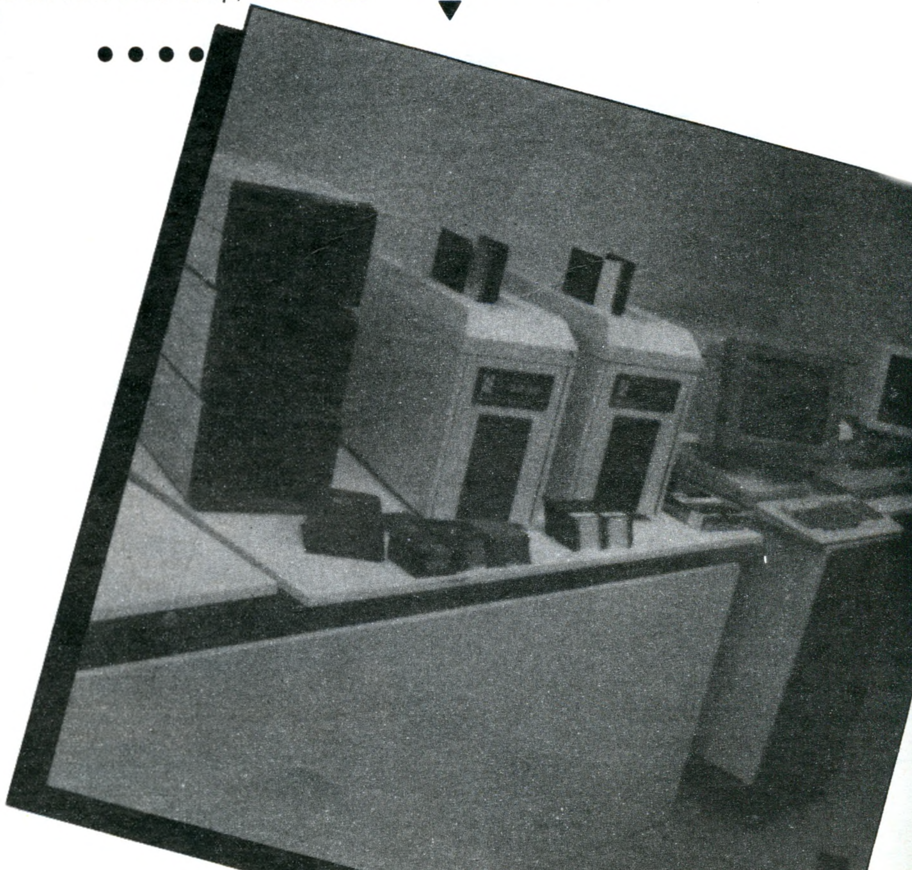
La société KBI, spécialisée dans la duplication de cassettes et de disquettes procède également à l'étude de protections pour les logiciels. Les techniciens de KBI viennent de mettre au point une protection pour disquettes 3'' destinées à l'AMSTRAD qui donnera du fil à retordre aux déplombeurs de tous poils.
L'idée de départ est fort simple (rassurez-vous, on ne va pas tout vous dévoiler) : le contrôleur de disquettes sait lire certaines informations qu'il ne sait pas réécrire. S'il sait les lire, il peut vérifier qu'elles figurent bien sur la disquette d'origine ; s'il ne sait pas les écrire, pas de copie possible.
Seul le banc de duplication de disquettes sera capable de copier... et pour cause !
Cette protection, nous l'avons vue, car KBI la met gracieusement à la disposition des éditeurs de logiciels : croyez-nous, il faudra des heures de boulot pour la contourner. Alors vous, les éditeurs de logiciels, qui tentez de justifier le prix parfois trop élevé de vos produits en pleurant sur le piratage, pourquoi n'iriez-vous pas faire dupliquer vos disquettes chez KBI ? Outre le savoir-faire, ils vous offrent une protection. Grâce à elle, vous devriez vendre davantage de logiciels : la balle est dans votre camp, baissez vos prix !

KBI : L'ART DE LA DUPLICATION

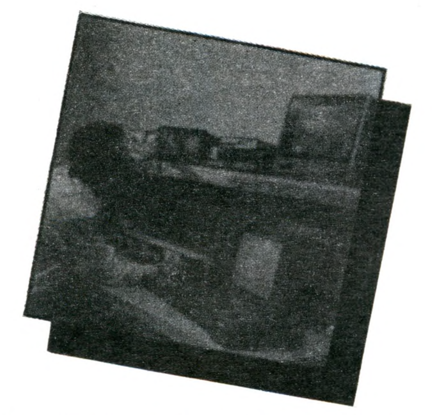
Implantée en région parisienne, la société KBI est spécialisée dans la duplication de bandes magnétiques et de disquettes, un marché où la demande est forte et où le niveau de technicité requis est important : 50 000 cassettes, ça coûte cher, et le client (société d'édition de logiciels) ne peut pas être mécontent.
SORACOM confie ses duplications de cassettes et de disquettes CPC à KBI. Abstraction faite des problèmes d'approvisionnement en 3'', les délais sont toujours courts. De l'envoi du "master" à la réception du produit fini, il faut moins d'une semaine pour une disquette et moins d'une quinzaine de jours pour une cassette.
Côté technique, toutes les précautions sont prises ; fiabilité de l'alimentation technique, locaux climatisés, installations anti-statiques. Pour la duplication des bandes, elle a lieu "pleine piste" en vrai mono, ce qui évite les célèbres problèmes d'azimutage.
Tous les programmes dupliqués par KBI subissent des tests de vérification et sont garantis contre tous vices de fabrication. Si un produit défectueux passait entre les mailles du filet, il serait immédiatement échangé.
Quelques chiffres concernant la capacité de travail :
— 120 000 cassettes par mois,
— 80 000 3'' par mois (machine unique en France),
— 50 000 3''1/2 et 5''1/4 par mois.
KBI propose de vous offrir un produit fini : les cassettes et disquettes sont donc "encrées" (texte de présentation) et "cellophanées".
Enfin, un service "soft-assistance" a été créé pour débugger les logiciels ou élaborer des protections.

▼

● ● ● ●



ACTUALITÉS



NOUVEAUX CLUBS INFORMATIQUE

En guise de conclusion, voici le chemin suivi par un logiciel :
— mise sur cassette par l'auteur ;
— prise en charge par KBI, qui transfère la cassette sur un magnéto de ''mastering'' en régénérant les signaux et élaboration d'une cassette ''bon-à-tirer'' ;
— acceptation, par l'auteur, du ''bon-à-tirer'' ;
— duplication en nombre de la cassette ;
— finitions optionnelles : encrage du boîtier cassette, impression de la jaquette, mise sous cellophane.

Denis BONOMO

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



A NE PAS MANQUER : CPC HORS SERIE

CPC... La revue a déjà un an. Pour fêter cet anniversaire, nous offrons à nos lecteurs un numéro exceptionnel de CPC, contenant pas moins de 12 programmes, utilitaires et jeux. Attendez ! Ce n'est pas fini ! Toujours pour le même prix, vous trouverez, avec la revue, une cassette contenant deux super-programmes : RALLY, un jeu d'arcade et MONITEUR, un utilitaire de travail en langage machine. Cela doit être cher, penserez-vous... non ! Les 14 programmes sont à vous pour 42 F, soit 3 F le programme... De quoi rêver !
CPC Hors-Série sera en vente dans les kiosques, mais gare, il n'y en aura pas pour tout le monde : dépêchez-vous !

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Le Centre de Formation Continue de l'Université Paris-Nord ouvre un stage en Informatique Education/Animation pour former et perfectionner des spécialistes capables d'animer, de former, d'encadrer et de concevoir des projets pour vos ateliers micro-informatiques.
Ce stage s'adresse à :
— des salariés d'entreprise, associations, administrations. Il peut être suivi en congé individuel de formation ou en plan de formation ;
— des demandeurs d'emploi.
Renseignements : I.U.T. Villetaneuse, tél.: 48.21.61.70 poste 48.44.48.42.

Club Informatique de Chabottes
Mairie
05260 CHABOTTES

Association Rouillonne Informatique pour Tous
Mairie
10100 ROUILLY SUR SEINE

Club Informatique pour Tous
Ecole des Convalescents
13, rue des Convalescents
13001 MARSEILLE

Club Informatique pour Tous La Valentine
Ecole Mixte, La Valentine
1, av. de la Tiranne
La Valentine
13011 MARSEILLE

Association Informatique Beuvillers
Ecole de Beuvillers
58, route d'Orbec
Beuvillers
14100 LISIEUX

Atelier Informatique
Mairie St. Maurice des Lions
16500 CONFOLENS

Club Informatique St. Emillionnais
Mairie
33330 ST. EMILLION

Club Micro-Informatique
Ecole de Marcilitac sur Cele
46160 CAJARC

Micro Contact
51, Grande Rue
Rogeville
54380 DIEULOUARD

Club Informatique Kerfournois
Cantine municipale
Kerfourin
56920 PONTIVY

Club Informatique Dechynois
83, rue Francis Leblois
59287 GUESNAIN

Informatique pour Tous
Mairie
Ogenne Camptort
64190 NAVARREUX

Informatique robotique
4 square Dralis
Brasses
73000 CHAMBERY

Club Informatique
Mairie de Domessin
73330 PONT DE BEAUVOISIN

Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication
54, Bd. Raspail
75006 PARIS

Club Informatique Roquebrune
Syndicat d'Initiative
Rue Jean Accard
83520 ROQUEBRUNE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

CLUB AMSTRAD A LYON

Un nouveau club d'utilisateurs d'AMSTRAD, régi par la loi de 1901, vient d'ouvrir ses portes à Lyon et propose des réunions tous les mercredis de 18 à 20 heures à la Mairie du 18ᵉ arrondissement (salle 11/12). L'association s'appelle AMS'CERCLE. On peut obtenir des renseignements au 78.39.48.05 mais le mieux c'est d'y aller. Il paraît qu'on peut même y rencontrer Michel ARCHAMBAULT...

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

BERGERAC compte un club de micro-informatique (en dehors des écoles) qui fonctionne selon la loi de 1901 sur les associations :
Son nom : MICRO 24.
Adresse du siège : 6, Allée André Levêque, 24100 BERGERAC.
Adresse des réunions : 18 rue de la Résistance, 24100 BERGERAC (tous les jeudis à partir de 20h30).
Matériels utilisés : AMSTRAD (464 et 6128), ORIC (ORIC-1 et ATMOS), APPLE (APPLE IIc et MACINTOSH), THOMSON (MO5).
But : réunir tous les fervents de la micro-informatique afin de partager des idées, de développer en commun, etc. Les mordus qui ne se connaissent pas encore sont attendus afin de leur inoculer le virus.
Président : T. BRUNET.

AU CŒUR DU PCW

Noël LAGNEU

BASIC MALLARD ET ASSEMBLEUR

Le Basic Mallard est fourni en standard sous CP/M + sur les PCW. Ce langage possède toutes les commandes et fonctions d'un Basic classique, hormis le traitement des fichiers binaires et les routines graphiques. L'écriture de ces dernières doit se faire en langage machine, comme l'insertion de toutes nouvelles commandes. Nous décrivons donc d'abord les rapports entre Basic et Assembleur, sous forme de fonctions externes ou de CALL. Quelques exemples accompagnent ces explications. L'application à la création des nouvelles fonctions BSAVE et BLOAD permettant la sauvegarde et le chargement de fichiers binaires est particulièrement importante, car ces routines seront très souvent utilisées par la suite.

Listing 1

```
10 MEMORY &HEFFF
20 DATA &h56,&h23,&h5e,&h72,&h2b,&h73,&hc9
30 DATA &heb,&h46,&h23,&h5e,&h23,&h56,&hEB
40 DATA &h7E,&hd6,&h60,&hf2,&h11,&hf2,&hC6
50 DATA &h80,&h18,&h02,&hC6,&h40,&h77,&h23
60 DATA &h10,&hF0,&hC9
70 FOR i=1 TO 7:READ n:POKE &HEFFF+i,n:NEXT
80 FOR i=1 TO 24:READ n:POKE &HF0FF+i,n:NEXT
90 DEF USR0=&HF000
100 DEF USR1=&HF100
110 INPUT " Entrée valeur hexadécimale : ",a%
120 b%=USR0(a%):PRINT HEX$(b%,4)
130 INPUT " Entrée chaine alphanumérique : ",c$
140 e$=USR1(c$):PRINT e$
```

Listings 2 et 3

```
Listing assembleur de  USR0
---------------------------

                ORG  &F000
56              LD   D,(HL)    HL : adresse poids faible parametre
23              INC  HL
5E              LD   E,(HL)    ED : parametre
72              LD   (HL),D    Sauvegarde de DE
2B              DEC  HL
73              LD   (HL),E    Poids fort-faible inversé
C9              RET


Listing assembleur de  USR1
---------------------------
                ORG  &F100
EB              EX   DE,HL        DE pointe le descripteur de chaine
46              LD   B,(HL)       B  Longueur de la chaine
23              INC  HL
5E              LD   E,(HL)
23              INC  HL
56              LD   D,(HL)       DE = adresse de la chaine
EB              EX   DE,HL
7E     BOUCLE:  LD   A,(HL)       A : caractere courant
D660            SUB  &60
F211F2          JP   P,MAJUS
C680            ADD  &80          Minuscule
1802            JR   COMM
C640   MAJUS:   ADD  &40          Majuscule
77     COMM:    INC  HL
23              LD   (HL),A       Sauvegarde nouveau caractere
10F0            DJNZ BOUCLE
C9              RET
```

FONCTIONS EXTERNES : DEFINITION ET UTILISATION

Le Basic Mallard permet la définition et l'appel de 10 fonctions écrites en code machine, comportant un paramètre en entrée et rendant un paramètre en sortie. Théoriquement, les arguments d'entrée peuvent être réels, entiers ou chaînes et ceux de sortie peuvent être entiers ou chaînes. Deux cas présentent un intérêt en pratique : entrée entier, sortie entier et entrée chaîne, sortie chaîne. Le programme Basic DEMO USR.BAS (listing 1) définit deux fonctions USR0 et USR1 dont les listings assembleur sont donnés ci-après (listings 2 et 3).

USR0 reçoit un paramètre entier et rend le même paramètre dont les octets de poids faible et de poids fort ont été inversés. En entrée, A contient 2 et HL pointe l'adresse du paramètre.

USR1 reçoit un paramètre chaîne et rend la même chaîne ASCII en transformant les majuscules en minuscules et vice-versa. Il est possible de fixer les types en entrée. Tout caractère supérieur à &60 est majuscule et il faut lui soustraire &20 pour trouver son équivalent minuscule. De même, pour la conversion inverse, il faut ajouter &20 à la valeur ASCII du caractère traité. En entrée, A contient 3 et DE pointe le descripteur de chaîne composé de trois octets : le premier contient la longueur de la chaîne et les deux suivants contiennent l'adresse de la chaîne de caractères elle-même.

SOUS-PROGRAMMES LANCES PAR CALL

Cette fonction est plus générale que la précédente : le nombre de sous-programmes n'est pas limité, plusieurs paramètres peuvent être présents en entrée et/ou en sortie, le nom est donné par l'utilisateur.
La syntaxe est un peu différente de celle du Basic des CPC. En Basic Mallard, tous les paramètres doivent être transmis par référence (pas de constantes ou expressions). De plus, il faut utiliser des parenthèses pour passer des paramètres.

CALL SSP (Param1, Param2, ...)

avec : SSP entier contenant l'adresse d'entrée de la routine et Paramx les paramètres transmis par référence.

Les conditions d'entrée sont les suivantes :
Pour trois paramètres ou moins, HL

contient l'adresse du premier s'il existe, DE celle du second s'il existe et BC celle du troisième s'il existe.
Pour quatre paramètres ou plus, HL et DE ne changent pas de fonction, mais BC contient l'adresse d'une zone mémoire où sont rangés les autres paramètres.

BC : octet faible de ADRES
BC + 1 : octet fort de ADRES
ADRES : octet faible de l'adressse de param3.
ADRES + 1 : octet fort de l'adresse de param3.
ADRES + 2 : octet faible de l'adresse de param4.

Nous aurons très souvent à nous servir de cette fonction dans les mois prochains. Deux exemples d'utilisation sont donnés ci-après.

FONCTIONS BSAVE ET BLOAD

Le traitement des fichiers binaires et des recopies mémoire n'est pas traité en langage machine, pas de recopies d'écrans ou de zones mémoire... Nous proposons ici un programme Basic ETENDU.BAS (listing 4) qui charge ces deux fonctions et dont les listings assembleur commentés suivent (listings 6 et 7). L'emploi de ces fonctions est illustré par le petit programme TEST.BAS (listing 5). Le lancement du Basic ne doit plus se faire par la simple commande BASIC, mais par la commande BASIC ETENDU. Si ensuite on tape RUN''TEST, on voit se créer un fichier binaire TOTO.BIN (copie mémoire de &hC000 à &hC010), et celui-ci est relogé à partir de l'adresse &hD000.
Ces deux routines font un emploi intensif des fonctions BDOS de création, effacement ou ouverture de fichiers, de positionnement DMA et création FCB (file control bloc), et de lecture-écriture séquentielle. L'appel de ces routines se fait par passage dans le registre C du numéro de la fonction et dans la paire de registres DE l'adresse du FCB en général (ou un autre paramètre dans certains cas). Un simple appel à l'adresse 5 conduit à l'exécution de la routine. Nous reviendrons plus longuement sur ces possibilités utlérieurement.
La structure choisie pour les fichiers conduit à une écriture par blocs de 128 octets. Le premier bloc contient, dans les octets 1 et 2, l'adresse d'entrée, dans les octets 3 et 4 le nombre exact d'octets significatifs, et le reste de l'enregistrement est pour l'instant non utilisé.
La sytnaxe des nouvelles fonctions est la suivante (BSAVE = &h54E0, BLOAD = &hF557).
CALL BSAVE (Nomfic$, Adresse, Nombre)
ou
CALL BLOAD (Nomfic$, Adresse),
où Nomfic$: chaîne de caractères définissant le fichier du type drive: nom.ext (ext peut utilement être BIN).
Adresse : adresse de début de chargement ou de sauvegarde en TPA.
Nombre : nombre d'octets précis à sauvegarder ou à charger.
Nous voilà armés de deux routines importantes. Nous parlerons prochainement de la relogeabilité des routines que nous écrirons, et de leur utilisation rationnelle avec le Basic. Le prochain CPC contiendra un chargeur de code machine pour vous faciliter le travail de saisie.

Listing 4

```
100 MEMORY &HF3FF
110 DATA &hC5,&hd5,&h23,&h7E,&h32,&hB0,&hF4,&h23
120 DATA &h7E,&h32,&hB1,&hF4,&h3E,&h80,&h32,&hB2
130 DATA &hF4,&h3E,&hF4,&h32,&hB3,&hF4,&h11,&hB0
140 DATA &hF4,&h0e,&h98,&hcd,&h05,&h00,&h11,&h80
150 DATA &hF4,&h0E,&h13,&hCD,&h05,&h00,&h11,&h80
160 DATA &hF4,&h0E,&h16,&hCD,&h05,&h00,&hE1,&h5E
170 DATA &h23,&h56,&hE1,&h4e,&h23,&h46,&hD5,&hC5
180 DATA &hED,&h53,&h00,&hF4,&hED,&h43,&h02,&hF4
190 DATA &h0E,&h1A,&h11,&h00,&hf4,&hCD,&h05,&h00
200 DATA &h0E,&h15,&h11,&h80,&hf4,&hCD,&h05,&h00
210 DATA &hE1,&h29,&h24,&h44,&hD1,&hC5,&hD5,&h0E
220 DATA &h1A,&hCD,&h05,&h00,&h11,&h80,&hF4,&h0E
230 DATA &h15,&hCD,&h05,&h00,&hD1,&hEB,&h11,&h80
240 DATA &h00,&h19,&hEB,&hc1,&h10,&hE7,&h11,&h80
250 DATA &hF4,&h0E,&h10,&hCD,&h05,&h00,&hC9
260 DATA &hd5,&h23,&h7E,&h32,&hB0,&hF4,&h23,&h7E
270 DATA &h32,&hB1,&hF4,&h3E,&h80,&h32,&hB2,&hF4
280 DATA &h3E,&hF4,&h32,&hB3,&hF4,&h11,&hB0,&hF4
290 DATA &h0e,&h98,&hcd,&h05,&h00,&h11,&h80,&hF4
300 DATA &h0E,&h0F,&hCD,&h05,&h00,&hFE,&h00,&hc0
310 DATA &h11,&h00,&hF4,&h0E,&h1a,&hCD,&h05,&h00
311 DATA &h11,&h80,&hF4,&h0E,&h14,&hCD,&h05,&h00
320 DATA &hE1,&h5E,&h23,&h56,&h2A,&h02,&hF4,&hE5
331 DATA &h29,&h44,&hD5,&h78,&hFE,&h00,&h28,&h18
332 DATA &hC5,&hD5,&h0E,&h1A,&hCD,&h05,&h00,&h11
340 DATA &h80,&hF4,&h0E,&h14,&hCD,&h05,&h00,&hE1
350 DATA &h11,&h80,&h00,&h19,&hEB,&hC1,&h10,&hE8
360 DATA &hD5,&hC1,&hEB,&hD1,&haf,&hed,&h52,&hEB
370 DATA &hE1,&hED,&h52,&hc5,&hE5,&h11,&h00,&hF4
380 DATA &h0E,&h1A,&hCD,&h05,&h00,&h11,&h80,&hF4
390 DATA &h0E,&h14,&hCD,&h05,&h00,&hC1,&h21,&h00
400 DATA &hf4,&hD1,&hed,&hB0,&h11,&h80,&hF4,&h0E
410 DATA &h10,&hCD,&h05,&h00,&hC9
420 FOR i=1 TO 119:READ n:POKE &HF4DF+i,n:NEXT
430 FOR i=1 TO 141:READ n:POKE &HF556+i,n:NEXT
440 DELETE 10-440
```

Listing 5

```
5 MEMORY &H9FFF
10 bsave%=&HF4E0:bload%=&HF557
20 j=65:FOR i=&HC000 TO &HC010:POKE i,j:j=j+1:NEXT
30 a$="B:TOTO.BIN":dep1%=&HC000:dep2%=&HD000:lon%=&H11
40 CALL bsave%(a$,dep1%,lon%)
50 CALL bload%(a$,dep2%)
60 FOR i=&HD000 TO &HD010
70 PRINT i,PEEK(i)
80 NEXT
90 END
```

Listing 6

```
Listing assembleur de BSAVE
---------------------------

          ORG    &F4E0
TAMPON:   EQU    &F400
FCB:      EQU    &F480
TEMP:     EQU    &F4B0
BDOS:     EQU    &0005
C5        PUSH   BC                 Sauvegarde adresse nombre octets
D5        PUSH   DE                 Sauvegarde adresse adresse départ
23        INC    HL
7E        LD     A,(HL)             Adresse nom de fichier
32B0F4    LD     (TEMP),A
23        INC    HL
7E        LD     A,(HL)             2° octet nom de fichier
32B1F4    LD     (TEMP+1),A
3E80      LD     A,&80              Adresse FCB
32B2F4    LD     (TEMP+2),A
3EF4      LD     A,&F4
32B3F4    LD     (TEMP+3),A
11B0F4    LD     DE,TEMP
DE98      LD     C,&98              Création FCB à partir du nom
CD0500    CALL   BDOS               Appel fonction
1180F4    LD     DE,FCB
0E13      LD     C,&13              Effacement eventuel du fichier
CD0500    CALL   BDOS
1180F4    LD     DE,FCB
0E16      LD     C,&16              Création du fichier
CD0500    CALL   BDOS
E1        POP    HL                 Récupération adresse adresse départ
5E        LD     E,(HL)
23        INC    HL
56        LD     D,(HL)             DE = adresse départ
E1        POP    HL                 Récupération adresse nombre d'octets
4E        LD     C,(HL)
23        INC    HL
46        LD     B,(HL)             BC = nombre d'octets
D5        PUSH   DE
C5        PUSH   BC
ED5300F4  LD     (TAMPON),DE        Stockage des paramètres d'entrée
ED4302F4  LD     (TAMPON+2),BC
0E1A      LD     C,&1A              Positionnement adresse DMA
1100F4    LD     DE,(TAMPON)
CD0500    CALL   BDOS
0E15      LD     C,&15              Ecriture du premier enregistrement
1180F4    LD     DE,(FCB)
CD0500    CALL   BDOS
E1        POP    HL                 HL = nombre d'octets
29        ADD    HL,HL
24        INC    H
44        LD     B,H                B = nombre de blocs de 128 octets
D1        POP    DE                   à sauvegarder
C5   BOUCLE: PUSH BC
D5        PUSH   DE
0E1A      LD     C,&1A              Positionnement adresse DMA
CD0500    CALL   BDOS
1180F4    LD     DE,(FCB)
0E15      LD     C,&15              Ecriture enregistrement
CD0500    CALL   BDOS
D1        POP    DE
EB        EX     DE,HL
118000    LD     DE,&0080           Incrément de 128 octets
19        ADD    HL,DE
EB        EX     DE,HL              DE = adresse courante à sauvegarder
C1        POP    BC
10E7      DJNZ   BOUCLE
0E10      LD     C,&10              Fermeture du fichier
1180F4    LD     DE,(FCB)
CD0500    CALL   BDOS
C9        RET
```

Listing 7

```
Listing assembleur de BLOAD
---------------------------

          ORG    &F577
TAMPON:   EQU    &F400
FCB:      EQU    &F480
TEMP:     EQU    &F4B0
BDOS:     EQU    &0005
D5        PUSH   DE                 Sauvegarde adresse adresse départ
23        INC    HL
7E        LD     A,(HL)             Adresse nom de fichier
32B0F4    LD     (TEMP),A
23        INC    HL
7E        LD     A,(HL)             2° octet nom de fichier
32B1F4    LD     (TEMP+1),A
3E80      LD     A,&80              Adresse FCB
32B2F4    LD     (TEMP+2),A
3EF4      LD     A,&F4
32B3F4    LD     (TEMP+3),A
11B0F4    LD     DE,TEMP
DE98      LD     C,&98              Création FCB à partir du nom
CD0500    CALL   BDOS               Appel fonction
1180F4    LD     DE,FCB
0E13      LD     C,&0F              Ouverture du fichier
CD0500    CALL   BDOS
1180F4    LD     DE,FCB
0E16      LD     C,&14              Lecture du 1° enregistrement
CD0500    CALL   BDOS
E1        POP    HL                 Récupération adresse adresse départ
5E        LD     E,(HL)
23        INC    HL
56        LD     D,(HL)             DE = adresse départ
2A02F4    LD     HL,(TAMPON+2)      HL = Nombre d'octets
E5        PUSH   HL
29        ADD    HL,HL
44        LD     B,H                B = nombre d'enr. de 128 octets
D5        PUSH   DE
78        LD     A,B
FE00      CP     &00
2818      JR     Z,DERNIE           Pas d'enr. de 128 octets
C5   BOUCLE: PUSH BC
D5        PUSH   DE
0E1A      LD     C,&1A              Positionnement adresse DMA
CD0500    CALL   BDOS
1180F4    LD     DE,(FCB)
0E15      LD     C,&14              Lecture enregistrement
CD0500    CALL   BDOS
D1        POP    HL
118000    LD     DE,&0080           Incrément de 128 octets
19        ADD    HL,DE
EB        EX     DE,HL              DE = adresse courante à sauvegarder
C1        POP    BC
10E7      DJNZ   BOUCLE
D5   DERNIE: PUSH DE                Enregistrement plus court
C1        POP    BC
EB        EX     DE,HL
D1        POP    DE
AF        XOR    A
ED52      SBC    HL,DE
EB        EX     DE,HL
E1        POP    HL
ED52      SBC    HL,DE              HL = nombre d'octets restant
C5        PUSH   BC
E5        PUSH   HL
1100F4    LD     DE,(TAMPON)
0E1A      LD     C,&1A              Positionnement DMA
CD0500    CALL   BDOS
0E10      LD     C,&14              Lecture du dernier enr.
1180F4    LD     DE,(FCB)
CD0500    CALL   BDOS
C1        POP    BC
2100F4    LD     HL,(TAMPON)
D1        POP    DE
EDB0      LDIR                      Buffer > mémoire centrale
1180F4    LD     DE,(FCB)
0E10      LD     C,&10              Fermeture du fichier
CD0500    CALL   BDOS
C9        RET
```

GONFLEZ LA MÉMOIRE DE VOTRE PCW

Le PCW 8256 est équipé, en version de base, de 256 ko de mémoire vive. Le PCW 8512 dispose, lui, de 512 ko, mais aussi de deux lecteurs de disquettes représentant 1,1 Mo formatés. A mi-chemin entre ces deux possibilités s'installe le PCW 8256 équipé de 512 ko de mémoire centrale, comme le suggère cet article.

La figure 1 illustre la carte mère des PCW que tout un chacun peut admirer en démontant le capot arrière de son micro-ordinateur. Nous ne décrirons pas aujourd'hui cette carte et ses spécificités électroniques (prochainement dans CPC).
L'installation de l'extension mémoire nécessite peu de matériel : un petit fer à souder, un peu de soudure d'étain, une petite pince et quelques mémoires. Ces dernières sont des mémoires dynamiques 256 k-bits ayant un temps d'accès de 150 nanosecondes. Elles sont référencées 41256-15 chez Intel, par exemple. Leur prix unitaire est assez folklorique. Renseignez-vous bien et groupez-vous pour les acheter !
Commencez par débarrasser la carte mère de tous ses connecteurs (clavier, vidéo, alimentation, bus disquettes, alimentations drives, etc.). Vous serez ainsi plus à l'aise pour travailler. Le haut de la carte comporte, côté droit, une rangée de 8 mémoires pré-installées avec au-dessus une rangée de 8 socles vides. Ceux-ci devront accueillir les nouveaux composants. Leur installation doit être réalisée avec soin. Veillez à la bonne orientation des mémoires (figure 2). Un côté du composant doit être d'abord introduit dans le socle. Une pression sur le côté (figure 3) et les 16 pattes seront alors en place (contrôlez bien et recommencez si nécessaire). La dernière manipulation est peut-être la plus délicate. Vous localiserez aisément les deux "ponts" A-B et C-D, nommés LK1 et LK2, à côté du gate array au centre de la carte (figure 4). Quelques chanceux parmi vous possèdent à cet endroit quatre petits interrupteurs, qu'il sufffit alors

Figure 2

Figure 3

Figure 1 : Carte mère

Figure 4

de bien configurer. Dans la configuration de base, les points B et C sont reliés aux points centraux. Le tableau 1 vous donne la signification des différentes possibilités de liasion. La liaison "C" doit être conservée (la liaison "D" est réservée aux mémoires 64 k-bits). La liaison "B" doit être déplacée en "A" pour signaler la présence de 16 composants mémoire. Pour ceci, chauffez le point central. Une fois ce fil dessoudé, il vous suffit de le ressouder en "A", et le tour est joué ! N'hésitez tout de même pas à demander la réalisation de ce travail à un ami bricoleur ou à un professionnel si vous doutez de vous !

Co	Me	A	B	C	D
8	64		X		X
16	128	X			X
8	256		X	X	
16	512	X		X	

Tableau 1

Vous allez maintenant vous faire grand plaisir. Mettez sous tension votre PCW et bootez sur CP/M+. Drive M : 368 k ! Formidable, non ? Essayez avec LOCOSCRIPT, la surprise sera aussi fabuleuse. Nous ne doutons pas que vous trouverez très vite une foule d'utilisations à ce drive virtuel gonflé de 256 ko supplémentaires. Le contenu de deux faces de disquettes y tiendra à l'aide. Des logiciels comme DBASE II, travaillant sur des fichiers, verront leur intérêt considérablement augmenté, sans parler des logiciels intégrés...



Tasman

TASWORD

Un traitement de texte, pour quoi faire ?

La plupart des gens peuvent citer, sans que la marge d'erreur soit trop importante, le coût annuel de leurs frais de voiture, de leur note téléphonique ou de chauffage.
Par contre, avec la meilleure volonté du monde, il leur sera impossible d'estimer le coût réel (c'est-à-dire non seulement le coût du papier et les frais postaux, mais aussi celui du temps consacré à la rédaction/correction/impression), même de façon fort approximative, d'un document dactylographié.
L'expérience a montré que ce coût est généralement sous-évalué. Si l'on songe que certaines professions (avocats, notaires, enseignants,...) passent plus de 20% de leur temps à la rédaction de textes, que d'autres (journalistes, traducteurs, écrivains,...) vivent quasi exclusivement de leur plume, on comprend qu'un système informatique muni d'un bon traitement de texte est rapidement rentable.
Dans le domaine de l'éducation, le traitement de texte s'est taillé une place de choix parmi les logiciels dits «éducatifs». En effet, en supprimant un certains nombre de contraintes liées à l'obtention d'un texte bien présenté le traitement de texte permet la libération de la créativité de l'enfant.
Jusqu'ici, le traitement de texte était dépendant de matériels chers. L'arrivée des Amstrad a profondément modifié cette situation. Ces ordinateurs personnels permettent, avec un logiciel tel TASWORD, d'effectuer un travail professionnel. Les traitements de textes TASWORD appartiennent à une nouvelle génération de logiciels du genre, qui conjugue puissance, facilité d'emploi et un prix basé sur un calcul réaliste des coûts de revient et du volume possible des ventes.
Les créateurs de TASWORD, Tasman Ltd. (G.B.) et Sémaphore Logiciels (Suisse) ont développé en quelque cinq années une expérience qui porte sur 8 systèmes différents (du ZX80 au PCW 8512 en passant par le Spectrum, le Commodore C64, les MSX et Einstein) et dans huit langues européennes plus l'arabe. Plus de 250.000 TASWORD sont utilisés chaque jour à travers le monde. Cette expérience, d'un logiciel parmi les plus utilisés, ses concepteurs vous en font bénéficier par les mises à jour régulières du programme et un service technique gratuit, ceci au contraire de certains autres éditeurs qui, malgré le coût supérieur de leur produit, arguent son «prix réduit» pour refuser par écrit tout support technique. Nombreux sont les utilisateurs qui peuvent témoigner de l'accueil sympathique et de l'aide efficace auprès de Sémaphore.

Un logiciel pour chaque machine.

Du TASWORD sur cassette pour le 464 au TASWORD 8000 pour le 8512, en passant par les versions «D» pour les disquettes AMSTRAD et TASWORD 648, Sémaphore offre une gamme complète de produits compatibles entre eux et adaptés aux particularités de chaque machine. Maintenant que Amstrad a repris la vente des ordinateurs SINCLAIR, il est aussi approprié de parler en ces pages du TASWORD 3/128 pour le nouveau Spectrum 128 Ko. Les TASWORD permettent de travailler sur des fichiers adaptés aux capacités des machines hôtes, de 13.000 caractères sur un 464 à 300.000 caractères sur le 8512...

Un auto-tuteur gratuit...

est livré avec chaque TASWORD, une heure de travail directement au clavier avec TUTEUR et vous saurez utiliser 80% des fonctions du programme. Ceci sans recours au manuel ! Ce programme vous ouvrira la porte à la...

Pléthore de fonctions utiles.

De nombreuses pages d'AIDE sont accessibles en tout temps, vous ne restez jamais bloqué, perdu à la recherche de votre manuel. Les pages d'aide peuvent même être éditées pour répondre à vos besoins particuliers.
La première fonction dont vous aurez besoin une fois le logiciel chargé est celle qui vous permet de vous déplacer sur l'écran pour y consigner votre texte. TASWORD qui est organisé selon la «philosophie» WYSWYG (Wat You See is What You Get = ce que vous voyez est ce qui s'imprime), vous montre à l'écran le texte comme il sera imprimé. Tous les MOUVEMENTS permettant un travail rapide et flexible – caractère par caractère, mot par mot, ligne par ligne, page par page, du début à la fin du texte etc... – sont possibles.
La CORRECTION, de loin la fonction la plus utile dans un traitement de texte, est possible par les commandes suivantes : EFFACEMENT d'un caractère, d'un mot, d'une ligne (avec retour possible en cas d'effacement accidentel), d'un paragraphe ou d'un bloc, total (avec protection...). INSERTION de caractères, de lignes, automatique, par recouvrement ou par déplacement. REMPLACEMENT automatique ou sélectif d'un mot par un autre ou un groupe de mots. Il y a même une touche qui permet de changer les minuscules en majuscules et vice-versa !
Votre texte pourra être mis en page (formaté en jargon) au moyen des fonctions de DEPLACEMENT – vers la gauche, la droite ou au centre –, de JUSTIFICATION, autre mot de jargon signifiant l'alignement des mots sur une colonne. TASWORD permet de justifier un texte, de le dé-justifier ou même de le forcer dans de nouvelles marges. Vous pouvez taper un texte sans vous soucier des fins de lignes car le programme enverra automatiquement les mots dépassant la marge de droite à la ligne.
TASWORD innove et reste le seul à pouvoir travailler sur 128 COLONNES.L'IMPRESSION est entièrement paramétrable à partir du programme pour n'importe quelle imprimante matricielle (à points), à jet d'encre , laser ou marguerite qui soit compatible (adaptable) avec l'AMSTRAD (ceci y compris pour les 8256 et 8512). Vous pourrez définir la longueur de page, les codes d'impressions pour contrôler les caractères spéciaux, l'espacement des lignes, le pas, le nombre de copies, la partie du texte à imprimer, la création d'en-têtes ou de bas-de-pages, l'emploi de papier continu ou feuille à feuille, la numérotation des pages (en haut ou en bas, à gauche, au centre ou à droite). TASWORD est de loin le seul programme qui offre autant de possibilités de paramétrage.

Des touches à tout faire.

Dix touches de fonction sont à votre disposition pour créer une bibliothèque de formules qui s'imprimeront à la pression d'une seule touche, mots compliqués, formules de politesse etc,...

Des blocs-notes

Les versions 6128 et 8000 permettent la création dans un texte de «blocs-notes» indépendants du texte, une fonction pratique pour garder des notes à propos d'un texte, un rappel de références, etc...

L'impression avec fusion «fichier- texte»

Cette importante facilité, «MAIL–MERGE», est INTÉGRÉE sans supplément de prix dans les versions «D», 6128 et 8000 de TASWORD. Cette fonction vous permet par exemple l'impression multiple d'une même lettre adressée individuellement aux personnes figurant dans le fichier sur la disquette. Le programme n'est pas limité comme beaucoup d'autres à l'impression des seuls nom et adresse, mais permet l'impression de texte à n'importe quel endroit du document. La possibilité d'imprimer sélectivement à partir du fichier équivaut à un puissant système de tri. Par exemple vous pouvez choisir de n'envoyer la lettre qu'aux personnes dont le nom commence par la lettre D, dont le code postal est égal à 98000 et dont la cotisation est due au mois d'avril. Le fichier interne permet la définition de 52 champs différents par fiche. Un important PROGRAMME D'APPRENTISSAGE est fourni avec «MAIL–MERGE».

TASWORD est taillable et corvéable à merci.

TASWORD est sans aucun doute le programme pour les AMSTRAD permettant le plus de personnalisations : couleurs de travail, forme du curseur, marges, tabulations, caractères de contrôle d'imprimante, clavier principal et secondaire (contenant les accents de toutes les langues européennes plus l'alphabet grec), pavé numérique, BASIC utilisateur... Fait unique, vous pouvez SAUVER autant de copies personnalisées que vous le désirez par la fonction SAUVE incorporée au menu. Cette possibilité représente une marque de confiance contrastant avec la paranoïa habituelle des soi-disants «pirates».
TASWORD se complète dans toutes ses versions par TASPRINT le générateur de caractères et un puissant programme de correction d'orthographe sera bientôt disponible. Le CORRECTEUR aura un vocabulaire de plus de 25.000 mots que vous pourrez compléter avec vos mots particuliers (techniques, noms propres, etc...).

Ouverture vers l'extérieur

TASWORD peut utiliser les données de la plupart des programmes de bases de données dont MASTERFILE. Cette possibilité est aussi étendue au puissant tableur MASTERCALC.

De la mémoire en plus.

Les extensions DK'tronics qui créent sur un 464 ou 664 un environnement de 128 Ko ou même 320 Ko permettent aux utilisateurs de ces machines de profiter eux aussi des capacités accrues de la version 6128 de TASWORD.

MASTERCALC 6128

«De la même écurie que MASTERFILE, ce tableur accomplit plus en RAM que MICROSPREAD CP/M ne peut sur disque...» (Popular Computing Weekly)

Probablement le plus rapide.

MASTERCALC 6128 qui est entièrement écrit en langage machine rivalise tant par sa rapidité que ses autres performances avec les programmes semblables écrits sous C/PM. Sa simplicité d'emploi en font le choix idéal du débutant alors que ses performances satisferont le professionnel le plus exigeant. Capacité de plus de sept mille cases, jusqu'à 230 colonnes ou lignes. Précision 8 bits en virgule flottante, les données numériques sont affichables entières ou jusqu'à 7 décimales. MASTERCALC 6128 peut mémoriser jusqu'à 99 formules chacune pouvant à son tour contenir jusqu'à 75 caractères. Les totaux et sous-totaux sont possibles tant dans les colonnes que dans les lignes. L'insertion de texte, le reformatage, la modification des tableaux sont possibles à tout moment. L'affichage est possible en 40 ou 80 colonnes et l'écran peut être divisé pour garder sous les yeux des données de référence. Les colonnes peuvent avoir de 4 à 24 caractères de large. L'impression en 80 ou 136 colonnes est facilement exécutable de même que le passage des codes d'impression.

Des histogrammes

MASTERCALC incorpore un programme de création d'histogrammes et la copie en haute résolution de ceux-ci est automatique sur toute imprimante aux normes EPSON (p. ex. DMP 2000).

Echanges de données simplifiées

L'exportation des données vers TASWORD et MASTERFILE est incorporée de même que l'accès aux cases via le basic utilisateur (corrections globales, statistiques). MASTERCALC n'a besoin que d'un seul lecteur et peut occuper le même disque que ses fichiers. MASTERCALC 6128 est l'outil que vous attendiez pour toutes vos applications chiffrées, calcul professionnel, gestion, devis, comptabilité, statistiques, facturation etc... MASTERCALC 6218 est utilisable avec les 464/664 munis de l'extension mémoire 64 Ko DK'tronics.

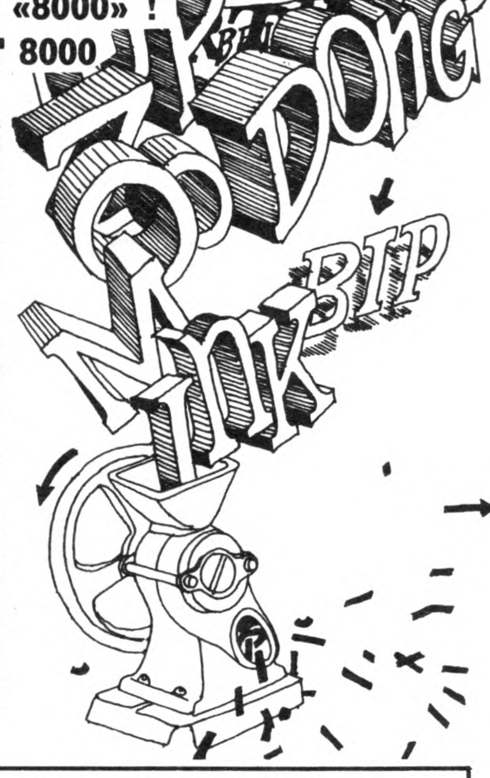
MASTERFILE 6128 existe !

Malgré la discrétion d'AMSOFT à son sujet, MASTERFILE 6128 existe. Comme MASTERCALC, MASTERFILE est entièrement en langage machine et ne prend que quelque 10 Ko de mémoire vive portant la capacité pour vos fichiers à plus de 64 Ko. C'est sans aucun doute le programme de gestion de données le plus performant ne tournant pas en C/PM et aussi le seul propre au 6128 et permettant de travailler sur des fichiers «relationnels». MASTERFILE permet la création facile (par menus) de vos formats de présentation des données. Vous pouvez créer autant de versions que vous le désirez et présenter vos données de multiples façons. Le tri peut se faire par tous les critères utiles habituels et est extrêmement rapide (rarement plus de quelques secondes). MASTERFILE 6128 est lui aussi entièrement compatible avec TASWORD, MASTERCALC et les extensions DK'tronics.

Échanges / Mise à jour

Tous les programmes TASWORD – AMSWORD – MASTERCALC 464 et MASTERFILE 464 originaux ou non peuvent être mis à jour dans des conditions favorables. Dans le cas de copies, Sémaphore demande une participation aux droits et aux frais de production. C'est l'occasion d'obtenir «la dernière» version des logiciels. Demandez les conditions exactes par écrit.

Des nouveautés pour les «8000» !
TASWORD et TASPRINT 8000



TASWORD 8000 innove

TASWORD 8000 utilise toutes les possibilités des 8256 et 8512. Vous disposez de plus de 100.000 caractères sur le 8256 et de plus de 300.000 sur votre 8512 ! TASWORD 8000 est rapide et d'une simplicité d'emploi déroutante : tapez «tasword ENTER» et vous voilà parti. Vous n'aurez à lire qu'UNE page du manuel avant de l'employer !

Enfin le «MAIL-MERGE» sur 8000

TASWORD 8000 vous offre SANS SUPPLEMENT le maintenant célèbre «MAIL-MERGE» (voir page précédente). Créez votre propre fichier dans TASWORD et faites vos envois, impressions personnalisées, sélectives etc... «Repiquez» tous fichiers ASCII pour créer vos bases de données à partir du Minitel, d'autres programmes... GRATUIT aussi, deux polices de caractères de TASPRINT soit LECTURA LIGHT & MEDIAN ! Six autres polices sont disponibles à l'achat de TASPRINT 8000 qui est aussi utilisable sous C/PM. Décuplez les possibilités de votre DMP 8000. TASWORD 8000 charge les fichiers LOCOSCRIPT ainsi que tout fichier ASCII et pilote N'IMPORTE QUELLE IMPRIMANTE marguerite ou matricielle via l'interface RS232/Centronics du PCW.

Un lecteur 3"1/2 ou 5"1/4

Un lecteur de disquettes 3"1/2 ou 5"1/4 pour le 8256 ?

Sémaphore vous propose une interface interne qui vous permet l'adjonction d'un ou deux lecteurs externes aux formats 3"1/2 ou 5"1/4 (oui, vous avez bien lu !), ceci en plus de l'unité résidente. L'unité externe donne 706 Ko formatés.

Installation sans soudures

L'installation de l'interface Sémaphore est simple et ne demande aucune soudure. Le seul outil nécessaire, un tournevis, est même livré avec l'interface qui s'insère en lieu et place du deuxième lecteur interne, un câble d'extension permet l'installation confortable du lecteur externe.

Des lecteurs à un prix étudié.

N'importe quel lecteur 80 pistes/double-face au format voulu est normalement utilisable, mais Sémaphore propose à un prix étudié des lecteurs externes de marque Mitsubishi Ultra Slimline spécialement adaptés et contenus dans un boîtier noir avec alimentation. Ces lecteurs sont disponibles en 3"1/2 simple ou double et 5"1/4 simple. Avec le double lecteur il est possible d'utiliser l'unité externe comme disque A rendant possible l'utilisation de programmes venant d'autres systèmes.

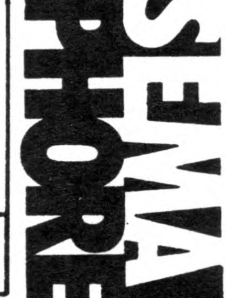
Une extension Mémoire de 256 Ko

Sémaphore propose aussi une extension de mémoire de 256 Ko, «poussant» votre 8256 à 512 Ko. Vous disposerez alors d'un disque M de 368 Ko.

TASWORD 8000 «MAIL-MERGE»		300.—
TASPRINT 8000	170.—	
Extensions 256 Ko MEV pour 8256 le kit à		375.—
Interface 2e lecteur EXTERNE 3"1/2 ou 5"1/4		550.—
Lecteur externe 3"1/2 ou 5"1/4 Slimline (80P D/F)		1.800.—
DOUBLE lecteur externe 3"1/2 Slimline (80P D/F)	2.800.—	
10 disquettes 3"1/2 MF 2-D Maxell		400.—
	Total :	3.425.—
Offre spéciale de lancement (jusqu'au 30.7.86)	Notre prix :	3.100.—

TASWORD 464 (cassette)	190.—
TASWORD «D» + MAILMERGE (disqu.)	300.—
TASWORD 6128 (disquette)	300.—
Extension 64 Ko DK'tronics	450.—
MASTERCALC 6128 (disquette)	300.—
MASTERFILE 6128 (disquette)	300.—
TASPRINT CPC (disquette)	170.—
TASCOPY (cassette)	130.—
TASCOPY (disquette)	170.—
TASPRINT (cassette)	130.—
Semdraw + Dessin technique (d.)	300.—
Crayon optique DART 664/6128	400.—
Crayon optique DART 464	350.—
Dactylo (disquette)	170.—

Service technique Sémaphore, garantie et port COMPRIS
(Tous nos prix s'entendent Hors Taxe)
Commandez par téléphone au 41/22/54 11 95 (de 14 à 18 h.) en payant par carte de crédit VISA ou EUROCARD ou contre remboursement (frais en plus).
Commandez par écrit en effectuant le versement par mandat postal international au compte de Sémaphore Logiciels CH-1283 La Plaine (Suisse)
Les chèques français ne sont pas négociables à l'étranger, n'en envoyez pas.

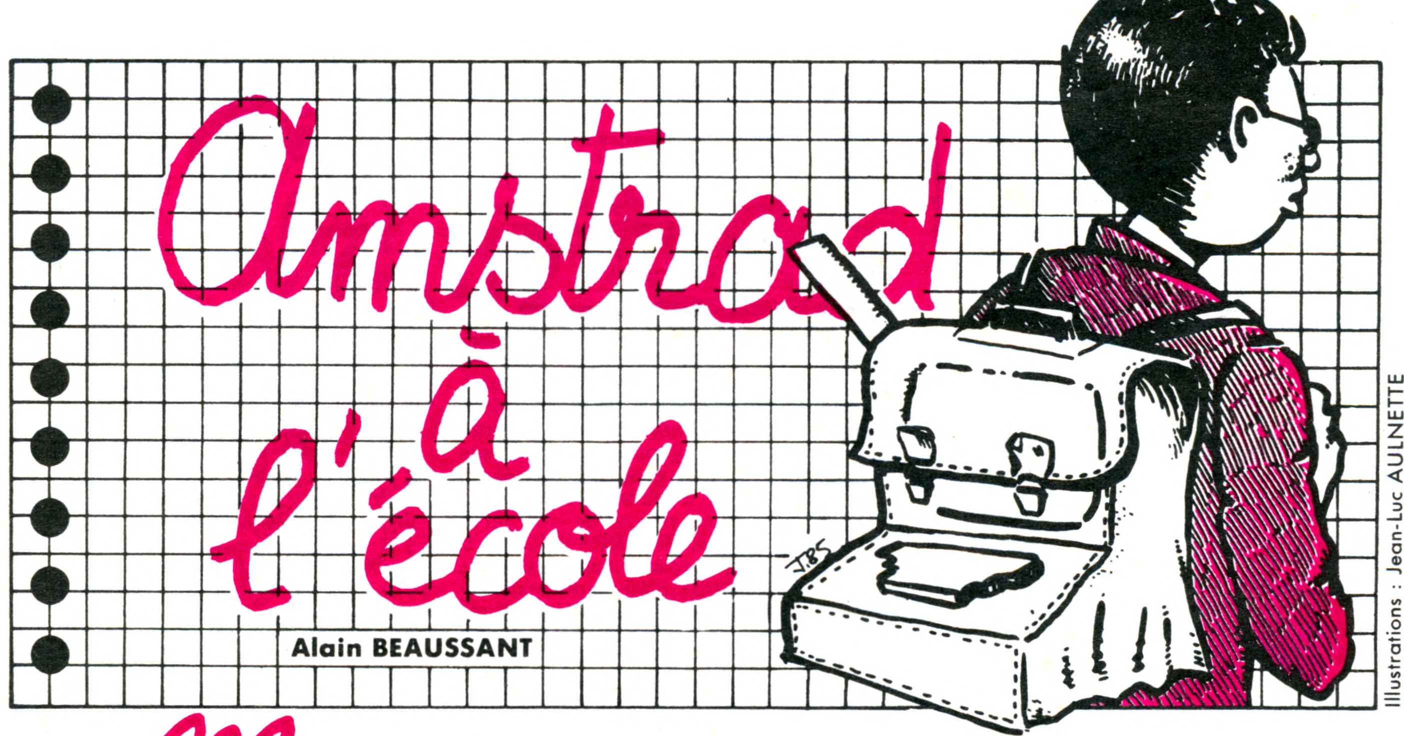


SEMAPHORE LOGICIELS
BOUTIQUE
Rue de la Terrassière 6
1207 GENÈVE

Les produits Sémaphore sont en vente en France, Belgique et Suisse dans les bons magasins AMSTRAD/SCHNEIDER ou directement chez nous :
Sémaphore Logiciels
Dept. VPC – CP 32
CH-1283 LA PLAINE (Suisse)

Complétez, détachez et renvoyez-nous ce coupon pour recevoir notre documentation complète.

Nom : ....
Prénom : ....
Rue : ....
N. .... Code : ....
Ville : ....



Moyenne

MOYENNE est un petit utilitaire qui permet aux professeurs un gros gain de temps à la fin de chaque trimestre lorsqu'il doit calculer les moyennes de ses élèves pour les reporter sur les bulletins de notes.

C'est particulièrement vrai pour le français où le professeur doit faire les calculs séparément pour la lecture, la grammaire, la dictée et la rédaction. Même armé d'une calculette, il faut souvent plus d'une soirée, temps ramené à environ 2 heures avec ''Moyenne''.

Le programme ci-dessous est utilisé depuis deux ans par un professeur de français, mais il peut très facilement être adapté à d'autres matières en changeant simplement les légendes. Ainsi, on pourra avoir ''géométrie'' à la place de ''grammaire'', ''algèbre'' à la place de ''lecture'', etc.

''Moyenne'' commence par demander le nombre d'élèves, puis pour chaque élève les notes par matière. Il sort les résultats sur imprimante afin de faciliter le report sur les bulletins, ainsi que la moyenne générale de la classe par matière.

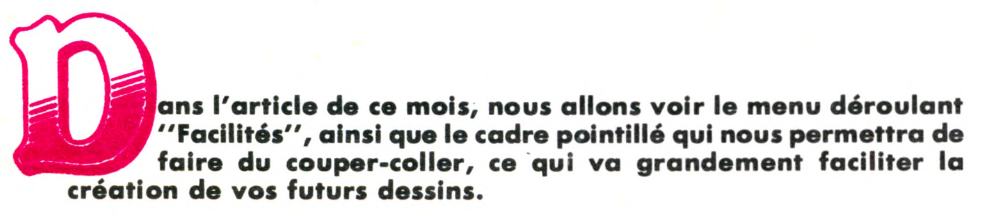
Plusieurs contrôles sont prévus pour corriger les erreurs de saisie. En particulier, on peut annuler à tout moment une colonne par ↑ (puissance). Si on ne possède pas d'imprimante, il faut transformer les ''PRINT # 8'' en ''PRINT'' simples.

```
10 MODE 1:LOCATE 7.1
20 PRINT CHR$(153);STRING$(23,CHR$(208))
;CHR$(147)
30 PRINT TAB(7) CHR$(211);" MOYENNE TRIM
ESTRIELLE ";CHR$(209)
40 PRINT TAB(7) CHR$(156);STRING$(23,CHR
$(210));CHR$(150)
50 LOCATE 1,8:PRINT "Calcul des moyennes
 en Francais :":PRINT
60 PRINT TAB(10) "- Lecture":PRINT TAB(1
0) "- Grammaire":PRINT TAB(10) "- Orthog
raphe":PRINT TAB(10) "- Composition Fran
caise"
70 LOCATE 12,24:PRINT "Alain Beaussant":
PRINT TAB(18) "1986";
80 FOR i = 1 TO 2500:NEXT i
90 CLS
100 DIM nt(4,20),tc(4,4),n$(20):a1$=STRI
NG$(40,"-")
110 FOR i=1 TO 4:READ nt$(i):NEXT i
120 PRINT #8, "NOM" TAB(20) "Matieres" T
AB(35) "Total" TAB(45) "Notes" TAB(55) "
MOYENNE"
130 PRINT #8:PRINT #8, a1$;a1$
150 INPUT "Nombre d'eleves  : ",ne
160 FOR j=1 TO ne
170 CLS
180 LOCATE 1,21:PRINT a1$;
190 LOCATE 1,3:PRINT a1$;
200 LOCATE 1,5:PRINT a1$;
210 LOCATE 1,25:PRINT a1$;
220 LOCATE 9,4:PRINT" lect." TAB(17) " G
ram." TAB(25) "Orthog." TAB(33) "C. Fr."
230 LOCATE 1,22:PRINT"Total":PRINT"n.Not
es":PRINT"MOYENNE";
240 LOCATE 1,1:INPUT "Nom de l'eleve  :
 ",nm$
250 PRINT #8:PRINT #8,UPPER$(nm$);
260 FOR i=1 TO 4:FOR g=18 TO 20:nt(i,g)=
0:NEXT g:NEXT i
270 c=11
280 FOR i=1 TO 4
290 l=6:n=0:x=1
300 LOCATE c,l
310 INPUT "",n$(x)
320 IF n$(x)="" THEN 400
330 IF n$(x)=CHR$(94) THEN PRINT CHR$(7)
:GOTO 600
340 IF VAL(n$(x))<0 OR VAL(n$(x))>20 THE
N PRINT CHR$(7):LOCATE c,l:PRINT SPC(6):
GOTO 300
350 n=n+1
360 nt(i,n)=VAL(n$(x))
370 nt(i,18)=nt(i,18)+nt(i,n)
380 l=l+1:x=x+1
390 GOTO 300
400 LOCATE c,20:INPUT "ok";r$
410 IF r$="n" THEN PRINT CHR$(7):GOTO 60
0 ELSE IF r$<>"" THEN PRINT CHR$(7):LOCA
TE c,20:PRINT SPC(6):GOTO 400
420 nt(i,19)=n
430 LOCATE c,22:PRINT nt(i,18)
440 LOCATE c,23:PRINT n
450 LOCATE c,24:IF n=0 THEN PRINT"--":GO
TO 480
460 nt(i,20)=INT((nt(i,18)/n)*100)/100:P
RINT nt(i,20)
470 tc(i,1)=tc(i,1)+1:tc(i,2)=tc(i,2)+nt
(i,20)
480 c=c+8
490 PRINT #8, TAB(22) nt$(i) TAB(37) nt(
i,18) TAB(47) nt(i,19) TAB(57);
500 IF n=0 THEN PRINT #8,"--" ELSE PRINT
 #8,nt(i,20)
510 PRINT CHR$(7)
520 NEXT i
530 NEXT j
540 PRINT #8:PRINT #8,a1$;a1$
550 PRINT #8,"RESULTATS CLASSE :"
560 FOR i=1 TO 4
570 PRINT #8, TAB(20) nt$(i) TAB(47) tc(
i,1) TAB(57) INT((tc(i,2)/tc(i,1))*100)/
100
580 NEXT i
590 END
600 REM annulation colonne
610 FOR k=1 TO 20: nt(i,k)=0:NEXT k
620 FOR k=6 TO 20: LOCATE c,k: PRINT SPC
(6): NEXT k
630 PRINT CHR$(7):GOTO 290
640 DATA "Lecture     :","Grammaire   :"
,"Orthographe :","Comp. Fr.   :"
```

11/20 peut mieux faire.

CHERRY PAINT 8

Pascal HIGELIN



Dans l'article de ce mois, nous allons voir le menu déroulant "Facilités", ainsi que le cadre pointillé qui nous permettra de faire du couper-coller, ce qui va grandement faciliter la création de vos futurs dessins.

Commençons par le menu "Facilités" : dans ce menu, deux options sont disponibles : "Défais" et "Page entière" (voir figure 1).

"Défais" est une option très commode car elle permet à tout moment d'effacer la dernière action entreprise (crayon, gomme, etc.).

Ceux qui n'ont jamais souhaité pouvoir supprimer un coup de pinceau hâtif ou un coup de gomme ravageur, sont autorisés à passer au paragraphe suivant. Les autres, qui sont par conséquent des maladroits, continuent à lire ce paragraphe. Je disais donc que "défais" permet de supprimer la dernière action (c'est l'équivalent de la fonction OOPS, bien connue de tous les Applemaniaques !), excepté "Nouvelle page", donc prudence ! La dernière action est tout ce qui s'est passé depuis la dernière sélection d'un outil, une impression, nouvelle page ou page entière. En clair : si vous donnez trois coups de pinceau consécutifs, puis sélectionnez Défais, les trois traits seront effacés.

Voyons maintenant comment "ça marche".

CHERRY-PAINT conserve à tout moment une seconde "image" en mémoire ; cette image contient l'écran complet. A chaque sélection d'un nouvel outil, déplacement par la main, impression, nouvelle page et page entière, la deuxième image est remise à jour. Donc, pendant l'utilisation de n'importe quel outil, cette image contient l'état de l'écran **avant** l'utilisation de cet outil. Comme vous l'avez sans doute deviné, "Défais" ne fait que recopier la partie visible de la seconde image sur l'écran, ce qui supprime effectivement toutes les modifications depuis la dernière mise à jour de l'image 2.

"Page entière" permet de voir le contenu de l'image complète dans un cadre. L'image est réduite par deux horizontalement et verticalement pour pouvoir rentrer dans le cadre. Cette fonction est utile pour voir l'image entière (je ne vous le fais pas dire !), lors d'opérations de mise en page avec les fonctions "couper" - "coller" que nous verrons d'ailleurs un peu plus tard.

Il suffit de cliquer sur "facilités" et de sélectionner "Page entière', pour voir apparaître une magnifique fenêtre contenant l'image réduite. Cette fenêtre (comme d'ailleurs toutes les fenêtres) peut être déplacée et fermée. Voilà, c'est tout !

Pour fabriquer l'image réduite, il faut tout d'abord prendre chaque ligne de l'image complète, et on réalise un OU logique entre chaque groupe de deux points successifs (facile à dire !) puis on prend les lignes par groupes de deux et on réalise un OU logique entre octets de même rang (si vous n'avez rien compris, consultez la figure 2). Le résultat est bien sûr recopié dans la fenêtre. Vous pourrez remarquer que la réduction d'une trame foncée produit du noir, ceci est dû à l'utilisation de OU logiques : effectivement, il suffit qu'un point sur quatre soit noir pour que l'image réduite soit noire !

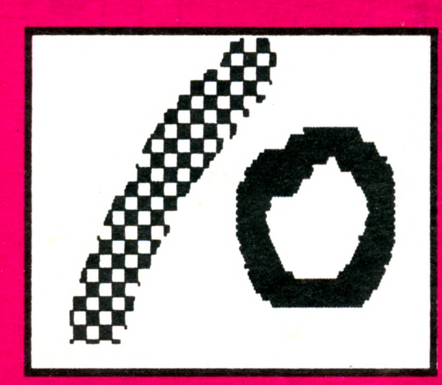
Passons maintenant aux choses sérieuses ! Vous l'attendiez tous : nous allons voir maintenant la première partie de Couper-Coller, je rappelle pour les novices que couper-coller veut dire : couper une portion d'image (mémorisation) et la coller à un autre endroit de l'image, ce qui revient en fait à déplacer un morceau d'image.

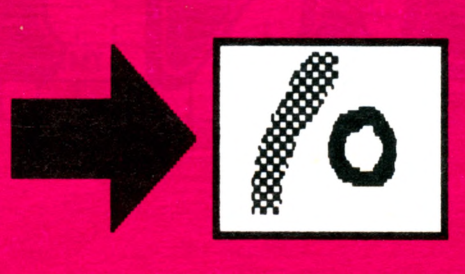
Avec CHERRY-PAINT, Couper-Coller est vraiment un jeu d'enfant. On commence par sélectionner le rectangle pointillé dans la grille des outils dans la zone de travail, le curseur se transforme alors en une petite croix.



Selection de: Page entiere

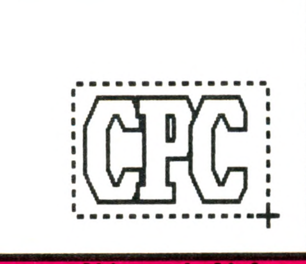
Figure 1



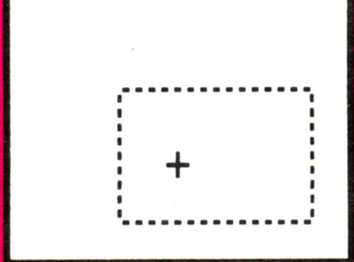


Page entiere reduit l'image par deux horizontalement et verticalement

Figure 2



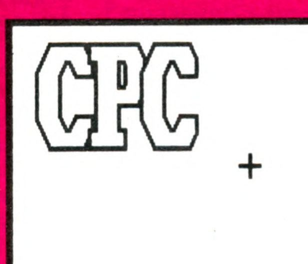
La zone d'écran à déplacer est encadrée...



En cliquant à l'intérieur la zone peut être déplacée.



La zone d'écran est déplacée...



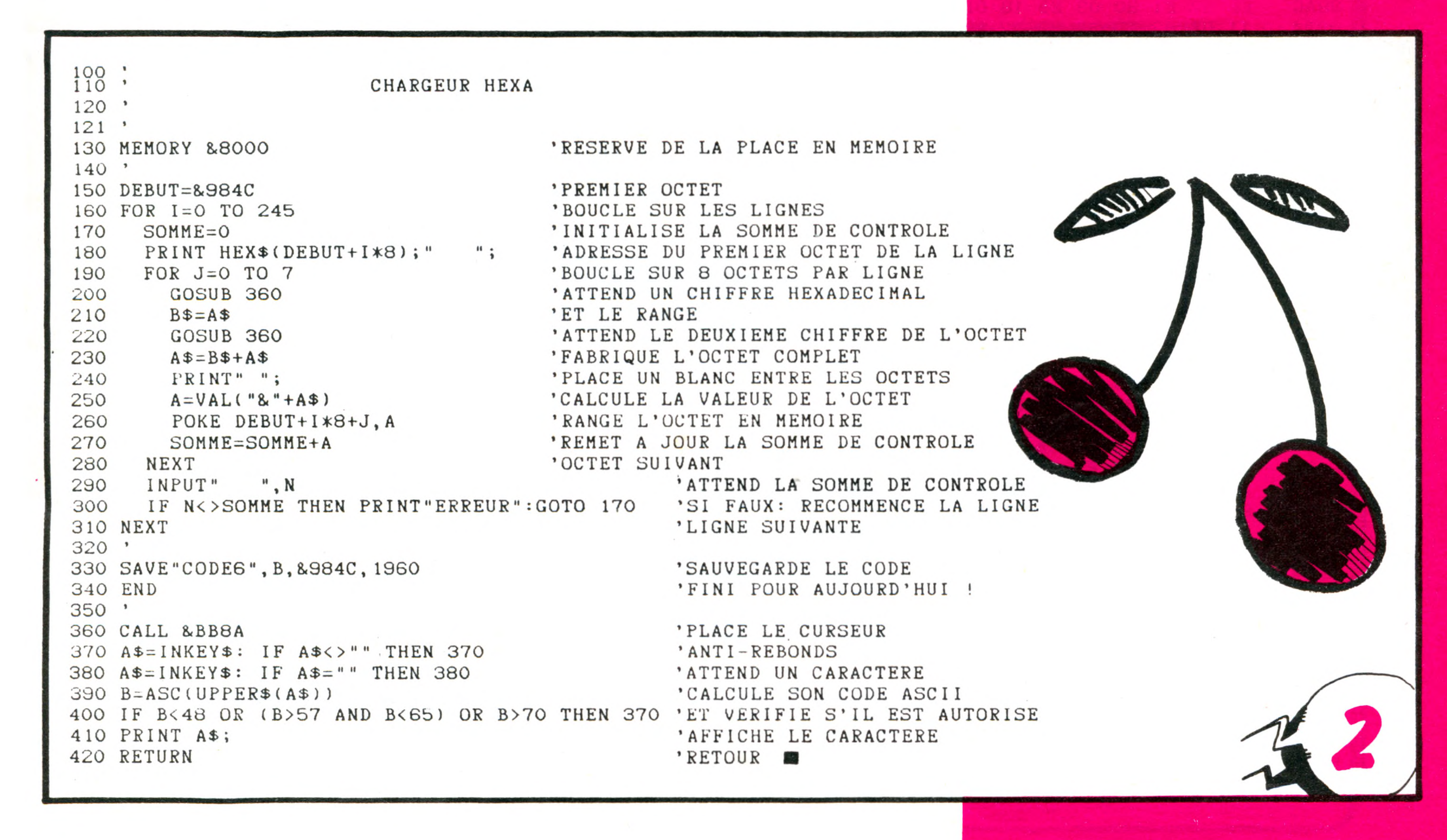
En cliquant a l'exterieur on commence un nouveau cadre

FIGURE 3

On clique alors sur l'un des coins de la zone d'écran à déplacer puis, sans relâcher la barre d'espacement, on déplace la petite croix de manière à encadrer complètement cette zone.
Si le cadre ne vous plaît pas, il suffit de cliquer à **l'extérieur** de ce même cadre pour en recommencer un nouveau ; par contre si vous cliquez à **l'intérieur** du cadre, vous pouvez le déplacer, et lorsque vous relâchez la barre, ô miracle, la zone encadrée s'est effectivement déplacée (si vous n'avez toujours rien compris, allez donc voir la figure 3).
En fait, le Couper-Coller n'est qu'une copie d'un groupe d'octets d'une zone mémoire vers une autre à une restriction près : comme le déplacement de zone doit pouvoir se faire au point près et qu'un octet comporte 8 points en mode 2, il est donc nécessaire de faire les rotations d'octets avec report des retenues pour chaque ligne d'octets ; de plus, on a intérêt à optimiser ces rotations (il vaut mieux faire une rotation à droite que sept à gauche...) pour limiter le nombre de rotations. Rassurez-vous, nous ne sommes pas encore au bout de nos peines car la zone d'écran à déplacer ne commence ni ne finit obligatoirement sur un octet : il faut donc masquer chaque premier et chaque dernier octet d'une ligne en utlisant un ET logique, afin d'éliminer les points à l'extérieur du cadre, mais dans l'octet, de même il faut masquer le fond à l'aide de ET pour créer un "trou" au point près, à ce moment là, on fait un OU logique entre la zone à déplacer et l'image "trouée", pour ajuster le zone déplacée dans l'image, je vous passe les détails !
Après ces quelques explications, nous allons voir comment introduire le code d'aujourd'hui. Tout d'abord, tapez le programme chargeur (listing 2) ou modifiez celui du mois dernier si vous l'avez conservé, puis lancez-le.
Il faudra alors introduire 8 octets et la somme de contrôle en fin de ligne (listing 3). En cas d'erreur, le chargeur vous demande de ressaisir la même ligne, sinon on passe à la ligne suivante... A la fin de la saisie (1960 octets), le programme sauve le code machine sous le nom CODE6.BIN.
Si vous êtes encore d'aplomb, vous taperez alors le programme lanceur (ou modifiez celui du mois dernier) et vous le sauvegarderez : c'est fini ! Je rappelle à ceux qui ont oublié (ou qui n'ont jamais su !) que la disquette de programme doit contenir les fichiers suivants :
TR.BIN
SH.BIN
SCR.BIN
VAR.BIN
CODE.BIN
CODE1.BIN
CODE2.BIN
CODE3.BIN
CODE4.BIN
CODE5.BIN
et le CODE6.BIN que vous avez tapé tout à l'heure. Si un de ces fichiers est absent, le programme ne pourra pas fonctionner correctement.
Voilà, ça suffit pour aujourd'hui, on se revoit le mois prochain, n'est-ce pas ?

```
100 '
110 '            PROGRAMME LANCEUR
120 '
130 '
140 MEMORY &7FFF
150 '
160 LOAD"VAR.BIN"
170 LOAD"CODE.BIN"
180 LOAD"CODE1.BIN"
190 LOAD"CODE2.BIN"
200 LOAD"CODE3.BIN"
210 LOAD"CODE4.BIN"
220 LOAD"CODE5.BIN"
230 LOAD"CODE6.BIN"
240 '
250 POKE &8382,&29          'BRANCHE LA ROUTINE
260 POKE &8383,&86          'DU CRAYON.
270 '
280 POKE &8386,&3E          'BRANCHE LA ROUTINE
290 POKE &8387,&87          'DE LA GOMME.
300 '
310 POKE &8384,&8D          'BRANCHE LA ROUTINE
320 POKE &8385,&88          'DE LA BOMBE DE PEINTURE.
330 '
340 POKE &8388,&DD          'BRANCHE LA ROUTINE
350 POKE &8389,&87          'DU PINCEAU.
360 '
370 POKE &838A,&14          'BRANCHE LA ROUTINE
380 POKE &838B,&8A          'DE LA MAIN.
390 '
400 POKE &838C,&67          'BRANCHE LA ROUTINE
410 POKE &838D,&98          'DU CARRE POINTILLE.
420 '
430 POKE &83E0,&D2          'BRANCHE LA ROUTINE
440 POKE &83E1,&64          'DE LA BARRE
450 POKE &83E2,&8B          'DE MENUS.
460 '
470 POKE &845C,&CD
480 POKE &845D,&F6
490 POKE &845E,&8A
500 '
510 POKE &A474,&1A          'BRANCHE LA ROUTINE
520 POKE &A475,&92          'DE SAUVEGARDE D'UNE IMAGE
530 '
540 POKE &A476,&7C          'BRANCHE LA ROUTINE
550 POKE &A477,&91          'DE CHARGEMENT D'UNE IMAGE.
560 '
570 POKE &A478,&96
580 POKE &A479,&83
590 '
600 POKE &A41C,4            '4 LIGNES DANS "FICHIER".
610 '
620 POKE &A41D,&A4          'BRANCHE LA ROUTINE
630 POKE &A41E,&97          'DE NETTOYAGE DE L'IMAGE.
640 '
650 POKE &A41F,&E1          'BRANCHE LA ROUTINE
660 POKE &A420,&97          'D'IMPRESSION DE L'IMAGE.
670 '
680 POKE &A47F,&A3
690 POKE &A480,&95
700 POKE &984B,&C9
710 '
720 POKE &8E56,&0
730 POKE &8E57,&6A
740 POKE &8F14,&0
750 POKE &8F15,&6A
760 '
770 POKE &A427,&C           'BRANCHE LE MENU DEROULANT
780 POKE &A428,&2           'FACILITES.
790 POKE &A429,&96
800 POKE &A42A,&9C
810 POKE &A42B,&AA
820 POKE &A42C,&9C
830 '
840 POKE &8E10,&CD
850 POKE &8E11,&40
860 POKE &8E12,&9A
870 POKE &965E,&CD
880 POKE &965F,&40
890 POKE &9660,&9A
900 POKE &97EA,&CD
910 POKE &97EB,&40
920 POKE &97EC,&9A
930 '
940 CALL &8000 ■
```

1



```
100 '
110 '                 CHARGEUR HEXA
120 '
121 '
130 MEMORY &8000                     'RESERVE DE LA PLACE EN MEMOIRE
140 '
150 DEBUT=&984C                      'PREMIER OCTET
160 FOR I=0 TO 245                   'BOUCLE SUR LES LIGNES
170   SOMME=0                        'INITIALISE LA SOMME DE CONTROLE
180   PRINT HEX$(DEBUT+I*8);"    ";  'ADRESSE DU PREMIER OCTET DE LA LIGNE
190   FOR J=0 TO 7                   'BOUCLE SUR 8 OCTETS PAR LIGNE
200     GOSUB 360                    'ATTEND UN CHIFFRE HEXADECIMAL
210     B$=A$                        'ET LE RANGE
220     GOSUB 360                    'ATTEND LE DEUXIEME CHIFFRE DE L'OCTET
230     A$=B$+A$                     'FABRIQUE L'OCTET COMPLET
240     PRINT" ";                    'PLACE UN BLANC ENTRE LES OCTETS
250     A=VAL("&"+A$)                'CALCULE LA VALEUR DE L'OCTET
260     POKE DEBUT+I*8+J,A           'RANGE L'OCTET EN MEMOIRE
270     SOMME=SOMME+A                'REMET A JOUR LA SOMME DE CONTROLE
280   NEXT                           'OCTET SUIVANT
290   INPUT"    ",N                             'ATTEND LA SOMME DE CONTROLE
300   IF N<>SOMME THEN PRINT"ERREUR":GOTO 170   'SI FAUX: RECOMMENCE LA LIGNE
310 NEXT                                        'LIGNE SUIVANTE
320 '
330 SAVE"CODE6",B,&984C,1960                    'SAUVEGARDE LE CODE
340 END                                         'FINI POUR AUJOURD'HUI !
350 '
360 CALL &BB8A                                  'PLACE LE CURSEUR
370 A$=INKEY$: IF A$<>"" THEN 370               'ANTI-REBONDS
380 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 380                'ATTEND UN CARACTERE
390 B=ASC(UPPER$(A$))                           'CALCULE SON CODE ASCII
400 IF B<48 OR (B>57 AND B<65) OR B>70 THEN 370 'ET VERIFIE S'IL EST AUTORISE
410 PRINT A$;                                   'AFFICHE LE CARACTERE
420 RETURN                                      'RETOUR ■
```

984C	CD 40 9A 2A BF A4 ED 5B	1148
9854	D5 A4 ED 4B D3 A4 CD 84	1401
985C	81 F3 AF CD F6 8A CD AF	1516
9864	81 FB C9 11 5A 00 21 69	826
986C	02 06 B3 0E 29 CD E4 83	806
9874	DA 15 80 3A 36 9B 3D C2	889
987C	4B 99 AF 32 35 9B 2A 37	758
9884	9B ED 5B 3B 9B 01 06 00	704
988C	B7 ED 42 EB B7 ED 42 EB	1442
9894	E5 B7 ED 52 E1 30 01 EB	1240
989C	3A 39 9B C6 08 4F 3A 3D	674
98A4	9B C6 08 47 B9 30 02 41	732
98AC	4F CD E4 83 DA 48 99 F3	1329
98B4	21 AC 81 36 C9 2A BF A4	986
98BC	ED 5B D5 A4 ED 4B D3 A4	1392
98C4	CD 84 81 CD 25 9C 2A C7	1105
98CC	A4 ED 5B 37 9B ED 53 C7	1221
98D4	A4 B7 ED 52 E5 2A C9 A4	1302
98DC	ED 5B 39 9B ED 53 C9 A4	1225
98E4	B7 ED 52 E5 DD 21 62 95	1232
98EC	CD 55 9A 3E FF CD F6 8A	1350
98F4	FB ED 4B 88 95 FD 21 47	1205
98FC	9B 2A 6A 95 0C 0C E5 C5	902
9904	CD D4 9B C1 E1 CD 94 95	1492
990C	0D 20 F3 3E 01 32 35 9B	609
9914	32 36 9B CD 55 9A CD F7	1155
991C	9D 2A C9 A4 D1 19 22 C9	1033
9924	A4 2A C7 A4 D1 19 22 C7	1036
992C	A4 2A C9 A4 ED 5B C7 A4	1262
9934	22 C5 A4 ED 53 C3 A4 CD	1279
993C	AF 81 F3 21 AC 81 36 CD	1140
9944	FB C3 15 80 CD 40 9A 3E	1080
994C	01 32 36 9B 2A C7 A4 01	666
9954	06 00 09 22 37 9B 22 3B	352
995C	9B 2A C9 A4 B7 01 08 00	754
9964	ED 42 22 39 9B 22 3D 9B	799
996C	DD 21 62 95 CD 29 9A 3E	963
9974	FF 32 60 95 CD 8E 95 CA	1248
997C	15 80 3A 60 95 06 00 10	474
9984	FE 3D 32 60 95 20 15 DD	884
998C	21 64 95 CD 29 9A 3A 62	838
9994	95 2F 32 62 95 3A 63 95	799
999C	2F 32 63 95 2A C7 A4 01	751
99A4	06 00 09 E5 11 60 00 B7	540
99AC	ED 52 E1 30 03 EB 18 0B	865
99B4	11 6F 02 E5 B7 ED 52 E1	1086
99BC	38 01 EB 22 66 95 ED 5B	905
99C4	3B 9B B7 ED 52 20 2E 2A	836
99CC	C9 A4 01 08 00 B7 ED 42	860
99D4	E5 11 AB 00 B7 ED 52 E1	1144
99DC	38 03 EB 18 0B 11 21 00	379
99E4	E5 B7 ED 52 E1 30 01 EB	1240
99EC	22 68 95 ED 5B 3D 9B B7	1014
99F4	ED 52 CA 78 99 F3 2A BF	1270
99FC	A4 ED 5B D5 A4 ED 4B D3	1392
9A04	A4 CD 84 81 DD 21 62 95	1131
9A0C	CD 55 9A 2A 66 95 22 3B	830
9A14	9B 2A 68 95 22 3D 9B DD	921
9A1C	21 62 95 CD 55 9A CD AF	1104
9A24	81 FB C3 78 99 F3 2A BF	1324
9A2C	A4 ED 5B D5 A4 ED 4B D3	1392
9A34	A4 CD 84 81 CD 55 9A CD	1279
9A3C	AF 81 FB C9 3A 36 9B 3D	1084
9A44	C0 DD 21 62 95 CD 29 9A	1093
9A4C	3E 00 32 36 9B 32 35 9B	579
9A54	C9 2A 3B 9B ED 5B 37 9B	995
9A5C	E5 B7 ED 52 E1 38 01 EB	1248
9A64	3A 3D 9B 4F 3A 39 9B 47	694
9A6C	91 30 03 79 48 47 C5 D5	870
9A74	E5 68 26 00 CB 25 CB 14	834
9A7C	11 80 67 19 5E 23 56 E1	713
9A84	E5 7D CB 3C CB 1D CB 3C	1112
9A8C	CB 1D CB 3C CB 1D 19 22	786
9A94	6A 95 FD 21 47 9B E6 07	1004
9A9C	FE 00 47 16 80 1E FF 28	800
9AA4	07 CB 0A B7 CB 1B 10 F9	898
9AAC	FD 72 00 FD 73 01 E1 D1	1170
9AB4	EB 7D D5 E5 E6 07 FE 00	1293
9ABC	47 16 80 1E 80 28 07 CB	629
9AC4	0A 37 CB 1B 10 F9 FD 72	927
9ACC	02 FD 73 03 E1 D1 C1 7D	1125
9AD4	E6 F8 6F 7B E6 F8 5F B7	1468
9ADC	ED 52 CB 3C CB 1D CB 3C	1077
9AE4	CB 1D CB 3C CB 1D 78 91	992
9AEC	4F 0D 45 04 ED 43 88 95	754
9AF4	C5 2A 6A 95 CD 4B 9B 0C	941
9AFC	28 35 0D 28 12 FD 56 02	505
9B04	DD 5E 00 CD 94 95 7A A3	1102
9B0C	AE 77 CB 03 0D 20 F4 C1	981
9B14	2A 6A 95 0C 28 15 CD 94	723
9B1C	95 0D 28 0F FD 56 00 7A	678
9B24	A3 AE 77 CD 94 95 CB 03	1164
9B2C	0D 20 F4 CD 4B 9B C9 C1	1118
9B34	C9 00 00 00 00 00 00 00	201
9B3C	00 00 00 00 00 00 00 00	0
9B44	00 00 00 00 00 00 00 FD	253
9B4C	7E 01 DD 56 01 A2 05 28	642
9B54	07 AE 77 3E FF 23 18 F5	921
9B5C	FD A6 03 AE 77 C9 3A 36	1028
9B64	9B 3D C0 F3 2A BF A4 ED	1285
9B6C	5B D5 A4 ED 4B D3 A4 CD	1360
9B74	84 81 ED 4B 88 95 DD 21	1112
9B7C	64 95 FD 21 47 9B 2A 6A	909
9B84	95 0C 0C E5 C5 CD 4B 9B	1034
9B8C	C1 E1 CD 94 95 0D 20 F3	1208
9B94	CD AF 81 FB C9 3A 36 9B	1228
9B9C	3D C0 F3 2A BF A4 ED 5B	1221
9BA4	D5 A4 ED 4B D3 A4 CD 84	1401
9BAC	81 ED 4B 88 95 FD 21 47	1083
9BB4	9B 2A 6A 95 0C 0C E5 C5	902
9BBC	CD D4 9B C1 E1 CD 94 95	1492
9BC4	0D 20 F3 CD AF 81 FB 3E	1110
9BCC	00 32 35 9B 32 36 9B C9	718
9BD4	FD 7E 03 2F 57 FD 7E 01	896
9BDC	2F 05 28 06 A6 77 AF 23	593
9BE4	18 F7 B2 A6 77 C9 DD 21	1189
9BEC	62 95 CD 29 9A 3E FF CD	1169
9BF4	F6 8A FB CD 99 9B 3E 01	1211
9BFC	32 35 9B 32 36 9B CD 29	763
9C04	9A CD 25 9C C9 DD 21 62	1105
9C0C	95 CD 29 9A 3E 01 32 35	715
9C14	9B 32 36 9B CD 25 9C 3E	874
9C1C	FF CD F6 8A FB CD 29 9A	1495
9C24	C9 2A 3B 9B ED 5B 37 9B	995
9C2C	E5 B7 ED 52 E1 30 07 ED	1248
9C34	53 3B 9B 22 37 9B 2A 37	638
9C3C	9B 22 6E 95 2A 3D 9B ED	943
9C44	5B 39 9B E5 B7 ED 52 E1	1259
9C4C	30 07 ED 53 3D 9B 22 39	682
9C54	9B 21 00 C0 ED 5B 37 9B	918
9C5C	CB 3A CB 1B CB 3A CB 1B	982
9C64	CB 3A CB 1B 19 11 0C 00	545
9C6C	B7 ED 52 3A 3D 9B D6 AB	1161
9C74	28 08 ED 44 CD 94 95 3D	916
9C7C	20 FA 16 00 3A 9F A4 5F	780
9C84	19 3A A0 A4 FE 00 28 06	707
9C8C	CD 94 95 3D 20 FA 22 6C	987
9C94	95 C9 50 61 67 65 20 65	864
9C9C	6E 74 69 65 72 65 00 44	715
9CA4	65 66 61 69 73 00 AE 9C	850
9CAC	4C 98 F3 CD 40 9A 2A BF	1127
9CB4	A4 ED 5B D5 A4 ED 4B D3	1392
9CBC	A4 CD 84 81 3E FF CD F6	1398
9CC4	8A CD AF 81 FB ED 5B 00	1226
9CCC	A4 2A 02 A4 0E 68 06 28	536
9CD4	CD 0D 8E 01 0F 00 09 FD	638
9CDC	21 96 9C CD F6 92 CD 09	1150
9CE4	B9 F3 F5 2A BF A4 ED 5B	1398
9CEC	D5 A4 ED 4B D3 A4 CD 84	1401
9CF4	81 2A 8A 95 CD 94 95 11	977
9CFC	00 08 DD 21 00 01 DD E5	713
9D04	FD E1 FD 19 0E 19 C5 01	993
9D0C	04 28 C5 E5 DD E5 FD E5	1402
9D14	DD 7E 00 FD B6 00 CB 47	1056
9D1C	20 04 CB 4F 28 02 CB E6	793
9D24	CB 57 20 04 CB 5F 28 02	666
9D2C	CB EE CB 67 20 04 CB 6F	1097
9D34	28 02 CB F6 CB 77 20 04	849
9D3C	CB 7F 28 02 CB FE DD 7E	1176
9D44	01 FD B6 01 CB 47 20 04	747
9D4C	CB 4F 28 02 CB C6 CB 57	1015
9D54	20 04 CB 5F 28 02 CB CE	785
9D5C	CB 67 20 04 CB 6F 28 02	698
9D64	CB D6 CB 77 20 04 CB 7F	1105

```
9D6C   28 02 CB DE 23 DD 23 DD   979
9D74   23 FD 23 FD 23 10 99 FD   1033
9D7C   E1 DD E1 E1 C1 11 00 10   1122
9D84   DD 19 FD 19 CD 94 95 0D   1039
9D8C   C2 0E 9D 11 50 C0 DD 19   900
9D94   FD 19 C1 0D C2 0A 9D CD   1050
9D9C   AF 81 F1 CD 0C B9 FB CD   1403
9DA4   2A 8F 30 07 FE FF CA AE   1125
9DAC   9C 18 F4 CD F2 8E CD 8E   1360
9DB4   95 20 FB C9 3A 35 9B 3D   960
9DBC   C0 CD 8E 95 28 FB 11 5A   1086
9DC4   00 21 6E 02 06 B3 0E 20   376
9DCC   CD E4 83 D8 CD E2 9D CD   1573
9DD4   AF 81 F3 21 AC 81 36 CD   1140
9DDC   FB CD 06 B9 18 DB F3 21   1166
9DE4   AC 81 36 C9 FB 2A BF A4   1204
9DEC   ED 5B D5 A4 ED 4B D3 A4   1392
9DF4   CD 84 81 DD 21 62 95 11   984
9DFC   3F 9B 21 37 9B 01 08 00   470
9E04   ED B0 CD 24 9F 3A 36 9B   1080
9E0C   3D C4 55 9A AF 32 36 9B   930
9E14   CD 8E 95 C2 C6 9E 2A 6C   1196
9E1C   95 ED 4B 88 95 0C 0C CD   975
9E24   09 B9 E5 C5 11 00 BF B7   1011
9E2C   ED 52 11 00 70 48 0C 06   538
9E34   00 ED B0 C1 C5 3A 6E 95   1120
9E3C   E6 07 4F 3A 37 9B E6 07   821
9E44   91 28 2C 30 19 21 00 70   447
9E4C   58 16 00 19 ED 44 4F 04   523
9E54   E5 C5 CB 16 2B 10 FB C1   1154
9E5C   E1 0D 20 F4 18 11 21 00   588
9E64   70 4F 04 E5 C5 CB 1E 23   889
9E6C   10 FB C1 E1 0D 20 F4 C1   1167
9E74   C5 2A 6A 95 11 00 70 FD   876
9E7C   21 47 9B 1A FD A6 01 4F   784
9E84   C5 05 C1 28 17 38 15 FD   788
9E8C   7E 01 2F A6 B1 77 23 13   690
9E94   48 06 00 0D 0D 28 04 EB   383
9E9C   ED B0 EB 1A FD A6 03 4F   1175
9EA4   FD 7E 03 2F A6 B1 77 2A   933
9EAC   6A 95 CD 94 95 22 6A 95   1046
9EB4   C1 E1 CD 94 95 0D C2 26   1165
9EBC   9E CD 55 9A 3E 01 32 36   769
9EC4   9B C9 3A 60 95 3D 32 60   866
9ECC   95 DD 21 64 95 20 11 CD   906
9ED4   55 9A 3A 62 95 2F 32 62   739
9EDC   95 3A 63 95 2F 32 63 95   800
9EE4   DD 21 62 95 06 00 10 FE   777
9EEC   CD 24 9F 3D 3C CA 14 9E   901
9EF4   2A 37 9B ED 5B 3F 9B B7   981
9EFC   ED 52 20 0D 2A 39 9B ED   855
9F04   5B 41 9B B7 ED 52 CA 14   1035
9F0C   9E CD 19 BD CD 55 9A 21   1054
9F14   3F 9B 11 37 9B 01 08 00   454
9F1C   ED B0 CD 55 9A C3 14 9E   1230
9F24   AF 2A C7 A4 ED 5B 37 9B   1118
9F2C   B7 ED 52 28 54 EB 2A C7   1102
9F34   A4 01 60 00 B7 ED 42 30   795
9F3C   15 2A 3B 9B ED 5B 37 9B   815
9F44   B7 ED 52 ED 43 3F 9B 09   1033
9F4C   22 43 9B 3C 18 33 2A 3B   492
9F54   9B 19 01 6F 02 B7 ED 42   780
9F5C   38 19 2A 3B 9B ED 5B 37   720
9F64   9B B7 ED 52 EB 60 69 22   1127
9F6C   43 9B B7 ED 52 22 3F 9B   976
9F74   3C 18 0E 2A C7 A4 22 3F   600
9F7C   9B 2A 3B 9B 19 22 43 9B   692
9F84   3C 2A 3F 9B 22 C7 A4 2A   759
9F8C   C9 A4 ED 5B 39 9B B7 ED   1325
9F94   52 28 54 EB 2A C9 A4 01   849
9F9C   21 00 B7 ED 42 30 15 2A   630
9FA4   3D 9B ED 5B 39 9B B7 ED   1176
9FAC   52 ED 43 41 9B 09 22 45   718
9FB4   9B 3C 18 33 2A 3D 9B 19   573
9FBC   01 AB 00 B7 ED 42 38 19   739
9FC4   2A 3D 9B ED 5B 39 9B B7   981
9FCC   ED 52 EB 60 69 22 45 9B   1013
9FD4   B7 ED 52 22 41 9B 3C 18   840
9FDC   0E 2A C9 A4 22 41 9B 2A   717
9FE4   3D 9B 19 22 45 9B 3C 2A   601
9FEC   41 9B 22 C9 A4 C9 19 00   845
9FF4   00 00 00 00 00 00 00 00   0 ■
```

A SUIVRE...



"3D CLOCK CHESS POUR PCW"

Le fait de choisir un PCW 8256 ou 8512 pour travailler condamnait jusqu'à présent son acheteur à être tenu à l'écart de tous les logiciels ludiques existant sur le reste de la famille AMSTRAD. Les PCW ne sont pas des jouets, et la publicité est là pour le rappeler mais, petit à petit, nous avons vu dans CPC des petites annonces de recherche d'hypothétiques jeux pour ces machines. Après tout, on ne travaille pas 24 heures sur 24, et un ordinateur, même professionnel, peut parfois servir à la détente. Aussi, faut-il saluer l'heureuse initiative de la société DDI qui propose l'adaptation française du jeu d'échecs 3D Clock Chess de l'éditeur britannique CP Software.

Le programme se charge sous CP/M en tapant CHESS et offre de nombreuses options de jeu. Choisissons Nouvelle partie, et un autre menu apparaît qui nous permet de jouer ou de résoudre des problèmes . Si l'on choisit de jouer, le programme ne vous demandera pas, comme la plupart de ses concurrents, le niveau auquel vous voulez jouer, mais le temps (n'oublions pas qu'il y a le mot Clock dans le nom du programme) que vous voulez accorder à l'ordinateur pour sa réflexion. Celui-ci peut être absolu, entre 5 et 999 secondes, où alors vous pouvez allouer un temps total à chacun des joueurs pour l'ensemble de la partie. Nous avons choisi, pour des raisons d'équité, l'option Match, où l'ordinateur "réfléchit" pendant le même temps que vous.

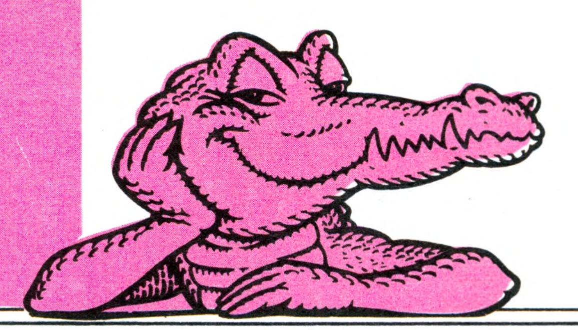
Personne à la rédaction n'étant expert échiquéen, nous avons décidé d'opposer 3D Clock Chess à Mychess II qui fonctionne sur APPLE II. Mychess réglé au niveau 2 et 3D Clock Chess s'engageant à répondre dans le même temps, les conditions étaient équitables pour le match du siècle qui fut extrêmement serré jusqu'à ce que l'AMSTRAD, jouant avec les blancs, ne se résigne à jeter l'éponge au bout du 68e coup. Les spécialistes pourront analyser la partie en consultant le tableau encadré.

La présentation du jeu est superbe et les figurines, fort bien dessinées, apparaissent en perspective sur le plateau selon un angle judicieusement choisi. Malgré l'écran monochrome, on ne confond jamais les pièces, mêmes lorsqu'elles sont regroupées.

Mais la grande classe, c'est la double pendule analogique qui figure en perspective dans le coin supérieur gauche de l'écran. On est vraiment dans l'ambiance d'un tournoi ; il y a même les poussoirs qui s'enfoncent à tour de rôle à chaque changement de joueur. De plus, l'ordinateur affiche en permanence la profondeur de sa réflexion et peut vous recommander un coup. Naturellement, toutes les règles du jeu sont parfaitement respectées, avec prise en passant et promotions. Le programme peut jouer contre lui-même et si le temps vous presse, pour terminer la partie, vous pouvez la sauvegarder sur disque afin de la reprendre ultérieurement.

En résumé, 3D Clock Chess est, à notre avis, le plus beau jeu d'échecs disponible sur AMSTRAD avec un niveau de jeu qui séduira tous les amateurs et qui en battra plus d'un.

←	3D Cl. Chess	Score	Mychess
1	D2-D4		D7-D5
2	E2-E3		B8-D7
3	B1-C3	+11	G8-F6
4	F1-B5	−7	C7-C6
5	B5-D3	−10	E7-E5
6	F2-F4	−5	E5*F4
7	E3*F4	+5	F8-E7
8	C1-E3	+8	E8-G8
9	G2-G4	+9	F8-E8
10	G4-G5	+2	E7-C5
11	E1-F2	+5	D8-E7
12	E3-D2	−28	C5*D4+
13	F2-G3	−45	F6-E4+
14	D3*E4	−30	D5*E4
15	G1-E2	−32	D4-C5
16	C3-A4	−29	C5-D6
17	D2-E3	−52	E7*G5+
18	G3-F2	−60	G5-H4+
19	F2-G1	−52	H4-G4+
20	E2−G3	−41	G4-F3
21	D1-D2	−36	E8-D8
22	A1-F1	−13	D6-B4
23	C2-C3	+12	D7-F8
24	D2-E1	+6	D8-D1
25	E1*D1	−5	F3*E3+
26	G1-G2	−8	B4-E7
27	F1-E1	−24	E3*F4
28	E1*E4	−8	F4-G5
29	H2-H4	+23	G5-F6
30	H1-F1	+2	F6-D6
31	D1-B3	−9	F8-E6
32	G3-F5	−7	D6-C7
33	F5*E7+	+1	C7*E7
34	C3-C4	−4	E7-C7
35	H4-H5	−2	C8-D7
36	C4-C5	−4	E6-G5
37	E4-H4	−14	D7-E6
38	B3-A3	−15	A8-D8
39	A4-C3	−10	E6-H3+
40	H4*H3	−32	D8-D2+
41	F1-F2	−20	D2*F2+
42	G2*F2	−48	G5*H3+
43	F2-F3	−50	C7-F4+
44	F3-G2	−50	F4-G4+
45	G2-F1	−53	A7-A6
46	C3-E2	−43	G4*H5
47	A3-D3	−37	H7-H6
48	D3-D8+	−40	G8-H7
49	D8-D3+	−35	G7-G6
50	F1-G2	−39	H5*E2+
51	D3*E2	−54	H3-F4+
52	G2-F3	−33	F4*E2
53	F3*E2	−53	F7-F5
54	B2-B4	−41	G6-G5
55	A2-A4	−50	F5-F4
56	A4-A5	−58	G5-G4
57	E2-D3	−57	F4-F3
58	D3-E3	−53	H6-H5
59	E3-F2	−67	H5-H4
60	F2-F1	−73	G4-G3
61	F1-G1	−112	H4-H3
62	B4-B5	−107	H3-H2+
63	G1-H1	−293	C6*B5
64	C5-C6	−328	F3-F2
65	H1-G2	−364	H2-H1Q+
66	G2*G3	−32762	F2-F1Q
67	G3-G4	−32764	F1-F3+
68	G4-G5	−32764	H1-H5+
69	Echec et Mat		



VIDEOSHOP

l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris !...

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes :
400 F

AMSTRAD PCW 8256
~~5890 F. HT~~
4997 F. HT

encore plus fort

Formation sur D Base II et Multiplan
Cours Collectifs Entreprises
Contrat de maintenance
Nous consulter...



Produits	Prix TTC (1)	Apport compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
CPC 464 monochrome	2690	470	6	22,80	133
CPC 464 couleur	3990	750	9	22,80	360
CPC 6128 monochrome	4490	923	10	22,80	433
CPC 6128 couleur	5990	1 176	14	22,80	786
PCW 8256	5950	1 136	14	22,80	786
Lecteur de disquettes DDI	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes FD 2 (8256)	1990	482	4	22,80	92
Imprimante DMP 2000	2290	423	5	22,80	133
Imprimante Epson Lx 80	2990	770	6	22,80	180
PCW 8512	7690	1147	20	22,44	1457

UTILITAIRES

- Multiplan (D) 6128-8256 .... 499 F
- D Base II (D) 6128-8256 .... 790 F
- Turbo Pascal (D) 6128-8256 .... 740 F
- Turbo Tutor (D) .... 430 F
- Tool Box (D) .... 740 F
- Quick Mailing .... 790 F
- Comptabilité générale 8256 .... 1050 F
- Datamat (D) .... 450 F
- Textomat (D) .... 450 F
- Calcumat (D) .... 450 F
- Superpaint (D) .... 395 F
- Space Moving (C/D) .... 295/395 F
- Dams Assembleur (C/D) .... 295/395 F
- Autoformation Assembleur (C/D) 195/295 F
- Cours de Solfège (D) .... 249 F

PÉRIPHÉRIQUES

- Lecteur + contrôleur disquettes .... 1990 F
- Lecteur de disquettes FDI .... 1590 F
- Tablette graphique Grafpad II (C/D) .... 890 F
- RS 232 (C) 8256 .... 690 F
- Souris AMX .... 690 F
- Extension 256 Ko 8256 .... 490 F
- Lecteur K7 + câble (664-6128) .... 390 F
- Crayon optique (C/D) .... 290/425 F
- Synthétiseur vocal Technimusique ... 490 F
- RS 232 (C) .... 590 F
- Liaison Amstrad Minitel + soft .... 390 F
- Serveur 8256 + Modem .... 3800 F
- Logiciel serveur + câbles .... 1500 F

BIBLIOGRAPHIE

- Le Basic de l'Amstrad (PS) .... 120 F
- 102 programmes CPC 464 (PSI) .... 120 F
- Super jeux Amstrad (PSI) .... 120 F
- Le livre du CPM (PSI) .... 149 F
- Trucs et astuces (Micro-Appl.) .... 149 F
- Programmes Basic (Micro-Appl.) .... 129 F
- Basic au bout des doigts (id.) .... 149 F
- Amstrad ouvre-toi (id.) .... 99 F
- Jeux d'aventure (id.) .... 129 F
- Bible du programmeur (id.) .... 249 F
- Langage machine (id.) .... 129 F
- Graphisme et sons (id.) .... 129 F
- Peeks et Pokes (id.) .... 99 F
- Livre du lecteur de disquettes .... 149 F
- Initiation D Base II .... 250 F
- Le livre du CPM - Micro Appl. .... 149 F

JEUX

- Eden Blues (C/D) .... 140/220 F
- Fighter Pilot (C/D) .... 99/149 F
- Crafton et Xunk (C/D) .... 140/220 F
- Sorcery Plus (C) .... 95/185 F
- Amélie Minuit (C/D) .... 140/220 F
- Macadam Bumper (C/D) .... 160/240 F
- Bataille pour Midway (C) .... 140 F
- Bataille d'Angleterre (C/D) .... 140/220 F
- Mission Delta (C/D) .... 120/195 F
- Rallye II (C/D) .... 160/265 F
- Empire (C/D) .... 195/265 F
- Meurtre à grande vitesse (C/D) 160/229 F
- Football (C) .... 120 F
- Way of Exploding Fist (C) .... 120 F
- Bruce Lee (C/D) .... 120/195 F
- Tyrann (C) .... 185 F
- Bad Max (C) .... 199 F
- 3D Voice Chess (C/D) .... 160/199 F
- Sold a Million (C/D) .... 120/180 F
- Raid (C/D) .... 129/195 F
- Mandragore (C/D) .... 245/295 F
- La Geste d'Artillac (C/D) .... 290/350 F
- L'Affaire Vera Cruz (C/D) .... 160/195 F
- Théâtre Europe (C/D) .... 140/220 F
- Match Point (C/D) .... 125/195 F
- Scrabble (C/D) .... 245/295 F

(1) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles. (2) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

VIDEOSHOP l'espace AMSTRAD le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________
Prénom ____________
Adresse ____________
Code Postal ________ Ville ________
Téléphone ____________
☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

CPC 12

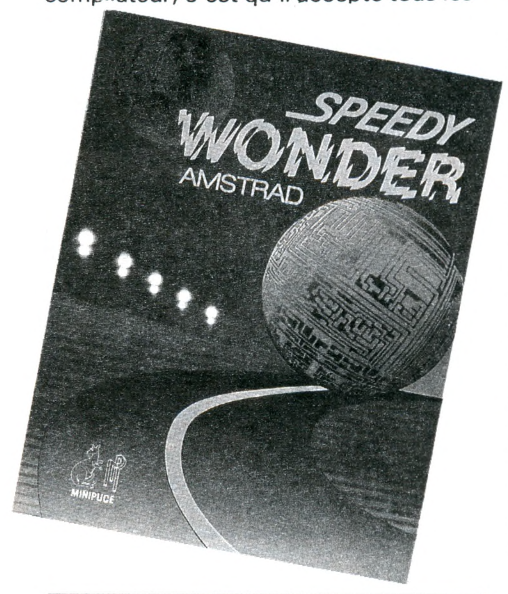
ATTITUDES 86003

UN COMPILATEUR EST NE !

SPEEDY WONDER, c'est son nom, est à notre connaissance, le premier compilateur développé et commercialisé en France pour l'AMSTRAD. Nous avons pu tester la version 464, les versions 644 et 6128 n'étant pas encore disponibles.

Un compilateur est un utilitaire permettant, à partir d'un code "source" (le BASIC dans notre cas) d'obtenir un code "objet" exécutable beaucoup plus rapidement que le premier. L'opération qui permet de passer du source à l'objet est la "compilation".
Un compilateur est, en règle générale, gourmand en mémoire, à la fois pour son implantation et pour son travail. Réussir à en développer un sur une machine telle que le 464 n'est pas une mince affaire. Nadine FLEURY, auteur de SPEEDY WONDER, semble s'être tirée d'affaire avec élégance ; malgré quelques limitations, son produit est assez séduisant.
Ce que l'on est en droit d'attendre d'un compilateur, c'est qu'il accepte tous les programmes Basic sans que ceux-ci ne soient à modifier sérieusement. SPEEDY WONDER traitera des programmes pouvant atteindre 25 Ko : ce n'est pas si mal. Ceci tient compte des 7 Ko occupés par le compilateur et de l'espace mémoire nécessaire au code généré. Il est vrai que la mémoire vidéo a été mise à contribution.
Lors de la compilation, les erreurs sont signalées et vous devrez les corriger avant d'aller plus loin. C'est l'avantage d'une compilation qui a lieu en deux passes.
Hélas, rien n'étant parfait, SPEEDY WONDER a quelques limites et ne compile pas certaines instructions, telles que NEW, EDIT... LOAD, MERGE,... TRON (nous ne les citons pas toutes). Cela peut être bien gênant dans certains cas, mais reconnaissons que, sur les fonctions essentielles du Basic, là où ce dernier s'avère fort lent, SPEEDY WONDER vous apportera un gain de temps non négligeable. Ce gain est difficile à chiffrer. La notice annonce entre 20 et 60 %... voire 80 % pour certaines instructions : nous n'avons pu le vérifier lors de nos tests.
Le principal reproche que nous ferons à ce compilateur, c'est que le code généré ne peut pas être sauvegardé pour être réutilisé par la suite. Il faut donc, à chaque fois, charger le compilateur, charger le programme, le compiler pour pouvoir enfin l'exécuter en bénéficiant des avantages du compilateur.
Les nouvelles extensions RSX sont apportées par le compilateur. L'une d'elles, DUMP, permettra aux curieux de voir le résultat de la compilation...
La notice d'utilisation est bien faite ; l'auteur y dispense quelques conseils pour aider l'utilisateur à mieux programmer.
Nous attendons avec impatience la sortie des versions 664 et 6128 et en ferons l'écho dans CPC.
SPEEDY WONDER est commercialisé par la société MINIPUCE, accompagné d'une carte de garantie, protégeant l'acheteur pendant deux mois.

Denis BONOMO



A LA VITRINE DU LIBRAIRE

"MISE AU POINT DES PROGRAMES BASIC"
Auteurs : VIVIER et JACOB (SYBEX)
98 F



Un programme Basic bien construit, suivant de près un organigramme soigneusement élaboré, ne doit pas, en général, poser de problème lors de sa mise au point, et pourtant...
Si vous êtes de ceux qui écrivent des longs programmes, ce livre vous propose d'élaborer un logiciel de "déverminage" permettant d'ausculter les différentes variables, établir une liste des GOTO, etc.
A notre avis, le listing proposé n'est pas la partie la plus intéressante du livre. Les chapitres qui précèdent donnent en effet au lecteur bon nombre d'indications sur la structure de la mémoire des CPC, le codage des lignes Basic, celui des variables, etc. Sous cet aspect, ce livre pourra trouver une place dans votre bibliothèque.

COMMENT RÉCUPÉRER UN FICHIER COMMERCIAL

Michel ARCHAMBAULT

Par fichier commercial, entendez fichier obtenu avec un logiciel de gestion de fichiers du commerce.

A l'heure actuelle, le plus répandu est sans conteste "GESTION DE FICHIER" de CORE. Près de 4700 exemplaires vendus en 1985 et si l'on pouvait compter ses copies... C'est un logiciel très simple d'emploi et très correct pour son prix modique. Donc beaucoup d'entre vous ont établi grâce à lui des fichiers volumineux parce que tenus à jour. Ce logiciel est un exemple.
Et maintenant, voilà le drame : on est devenu très exigeant sur les performances, on voudrait triturer ou éditer notre fichier de telle ou telle manière, mais hélas ce n'est pas prévu dans le logiciel ! On se sent de force à programmer en Basic du "sur mesure", mais pas question de ressaisir des centaines de fichiers ! "Ah, si on pouvait transformer tout cela en un tableau DIM... ". Eh bien, c'est ce que nous avons fait sur un fichier CORE de 14 kilo-octets. Vous dites "C'est mon cas, mais pas avec ce logiciel" ; alors, inspirez-vous de notre marche à suivre.
Second cas : vous êtes bien content de ce logiciel, mais pas du tout satisfait de votre fichier, car beaucoup de fiches sont difficiles voire impossibles à corriger (exemple : rubriques sans non ou non saisies). Pour vous, nous présentons un autre programme (DIMCORE) qui va tout remettre en ordre automatiquement : après la mise en DIM par "COREDIM", "DIMCORE" réécrit ces données bien "comme il faut" en respectant le formatage CORE.

L'ANALYSE DU FORMATAGE DU FICHIER

Ce qui suit concerne le logiciel CORE mais doit vous inspirer s'il s'agit pour vous d'un autre gestionnaire du commerce. Nos deux programmes fonctionnent sur cassette ou disquette, mais pour les adapter à un autre logiciel, il est souhaitable d'avoir un lecteur de disque. Voici comment nous avons procédé avec un fichier nommé "LOGIC" de 14 ko. ICPM puis TYPE LOGIC puis ESC sitôt l'écran rempli. On constate que nous avons comme enregistrement : le nom du fichier (LOGIC), le nom de chaque rubrique, des enregistrements vides parce que 20 rubriques maxi sont prévues, le nombre de fiches + 2 (en valeur numérique, pas en chaîne).
L'enregistrement n° 23 est donc notre première fiche. Tout y est mis bout à bout, séparé par des caractères de contrôle ; savoir un petit bonhomme = CHR$(249) ; le signe Copyright = CHR$(164) ; un signe moins cerclé = CHR$(181).
Chaque fiche commence par le (249), le chiffre 1, un blanc puis le contenu de la rubrique n° 1. Les séparateurs de rubriques sont différents (164) (249) n° de rubrique, un blanc. La fin de fiche est repérée par (164) (181) (164). Une donnée "hors rubrique" est signalée par un (164) tout seul.
Voilà, nous savons tout sur le codage (pas simple !). Il ne nous reste plus qu'à faire un OPENIN "LOGIC" afin de "réceptionner" chaque enregistrement, le scruter à grand renfort de fonction INSTR, le découper en petits morceaux, en jetant les caractères de contrôle et les données hors rubriques, tout en logeant les données séparées dans les "bonnes cases" de notre tableau DIM. Les valeurs manquantes sont remplacées par un point.
Comment dimensionner automatiquement le DIM ? Facile : On fait tout d'abord un DIM RUB$(20) où l'on entre les noms des rubriques (enregistrements n° 2 à 21), en les comptant jusqu'à rencontrer un enregistrement vide, dans notre cas 9 rubriques. Le vingt-deuxième enregistrement contient 149 ; il y a donc 149 − 2 = 147 fiches. Alors, on annonce DIM F$(147,8). La ligne zéro reçoit les noms des neuf rubriques 0 à 8. On ERASE le DIM RUB$ devenu inutile.
Alors commence la dissection des enregistrements-fiches, de 1 à 147, avec le remplissage du tableau. Et tout cela a pris 26 secondes pour un fichier de 14 ko. Pas mal ! Il ne reste plus qu'à le sauvegarder sous un autre nom "LOGIC2" qui en fait donnera un fichier ASCII de nom LOGC2.DIM (ligne 540).
Petit raffinement final (ligne 600) : l'écran affiche alors les caractéristiques du fichier, à savoir le nom, le nombre de fiches, le nombre de rubriques, le nom (numéroté) de chaque rubrique avec en face la *longueur* de la donnée la plus longue ! Pourquoi ? Pour savoir les largeurs à prévoir pour chaque colonne pour une édition sur imprimante du tableau DIM. Cette page d'écran avec ces renseignements précieux peut être imprimée.
REMARQUES : A la saisie dans le logiciel CORE, on peut demander les rubriques dans le désordre. L'enregistrement codé reproduit ce désordre chronologique, mais notre programme mettra les valeurs dans les bonnes cases. En effet, le numéro de colonne DIM est le nombre qui suit les caractères de séparation − 1 (rubrique n° 1 = colonne zéro).
Le tableau DIM enregistré, "LOGIC2. DIM", faisait 1 ko de mois que le fichier CORE original.

L'OPERATION INVERSE : DIMCORE

Le programme est plus court parce que c'est plus facile. En revanche, c'est moins automatique parce que l'on demande le nombre de rubriques et de fiches existantes. Le fichier .DIM est lu, remis en DIM puis on enregistre en formatage aux normes CORE. Et là, ça peut être très long ! Des minutes ! Responsable : la concaténation de la chaîne A$, lignes 410 à 470. On sature rapidement la mémoire disponible et la machine procède automatiquement à des FRE(" ") et c'est lent... Mais après tout, quelle importance pour un traitement unique ! Pour mettre à l'épreuve nos deux programmes, nous avons rechargé le logiciel CORE afin de créer un petit fichier bidon, mais en faisant une saisie de données super-pourrie, les pires bêtises, le plus grand désordre dans les rubriques, des données "hors rubrique" (au début, au milieu, à la file, à la fin). Du pas beau à voir. Traitement par COREDIM, puis par DIMCORE et rechargement par le logiciel CORE : nickel ! Toutes les fiches "nettoyées", rubriques en ordre et avec un point pour les valeurs manquantes.

```
10 'DIM --> CORE : Transforme un tableau
 DIM en FICHIER CORE
20 'AMSTRAD CPC-Michel Archambault 1986
30 OPENOUT "BIDON":MEMORY HIMEM-1:CLOSEO
UT
40 DEFINT A-Z
70 S$=CHR$(164)+CHR$(249):'SEPARATEUR CO
RE
80 FIN$=CHR$(164)+CHR$(181)+CHR$(164):'R
EPERE DE FIN DE FICHE
100 CLS
110 LOCATE 13,4:PEN 3:PRINT "D I M - C O
 R E":PEN 2
120 LOCATE 4,7:PRINT "Creation d'un fich
ier type CORE"
130 LOCATE 7,9:PRINT "a partir d'un Tabl
eau DIM"
140 PEN 1:LOCATE 7,15:INPUT "Nom du Fich
ier DIM : ",FIC$:FICH$=FIC$+".DIM"
150 LOCATE 8,17:INPUT "Nombre de Rubriqu
es : ",I$:I=VAL(I$):IF I<2 THEN 150
160 LOCATE 12,19:INPUT "Nombre de Fiches
: ",NF$:NF=VAL(NF$):IF NF=0 THEN 160
170 DIM F$(NF,I-1)
200 'CHARGEMENT
210 OPENIN FICH$
220 FOR N=0 TO NF:FOR J=0 TO I-1
230 INPUT#9,F$(N,J)
240 NEXT:NEXT
250 CLOSEIN
260 CLS:PEN 3:LOCATE 15,5:PRINT "SAUVEGA
RDE :":PEN 1
270 LOCATE 3,10:INPUT "NOM DU FICHIER CO
RE : ",FICH$
280 IF FICH$="" THEN FICH$=FIC$
290 LOCATE 10,15:PRINT "Patience ...":FI
CH$=UPPER$(FICH$)
300 'SAVE EN-TETE FICHIER
310 OPENOUT FICH$
320 WRITE#9,FICH$
330 FOR J=0 TO I-1:WRITE#9,F$(0,J):NEXT
340 FOR Z=I+2 TO 21:WRITE#9,"":NEXT
350 PRINT #9,NF+2
400 'SAVE DES FICHES TYPE CORE
410 FOR N=1 TO NF:A$=CHR$(249)+"1 "
420 IF F$(N,0)="" THEN F$(N,0)="."
430 A$=A$+F$(N,0)
440 FOR J=1 TO I-1:IF F$(N,J)="" THEN F$
(N,J)="."
450 Z=1:IF J>8 THEN Z=2
460 D$=S$+RIGHT$(STR$(J+1),Z)+CHR$(32)
470 A$=A$+D$+F$(N,J):NEXT
480 WRITE#9,A$+FIN$
490 NEXT
500 CLOSEOUT
600 END ■
```

```
10 'CORE --> DIM :Tansforme un fichier C
ORE ( de "GESTION DE FICHIERS" ) en DIM
20 'AMSTRAD CPC-Michel Archambault 1986
30 OPENOUT "BIDON":MEMORY HIMEM-1:CLOSEO
UT
40 DEFINT A-Z
50 DIM RUB$(20)
70 S$=CHR$(164)+CHR$(249):'SEPARATEUR CO
RE
100 CLS
110 LOCATE 13,4:PEN 3:PRINT "C O R E - D
 I M":PEN 2
120 LOCATE 2,7:PRINT "Mise en DIM automa
tique d'un Fichier"
130 LOCATE 2,9:PRINT "cree par GESTION D
E FICHIER de CORE"
140 PEN 1:LOCATE 7,15:INPUT "Nom du Fich
ier CORE : ",FICH$
150 OPENIN FICH$
160 INPUT#9,A$:I=0:'INDICE RUBRIQUE
170 FOR N=2 TO 21:INPUT#9,A$
180 IF A$<>"" THEN RUB$(I)=A$:I=I+1
190 NEXT
200 INPUT#9,NB:NF=NB-2
210 DIM F$(NF,I)
220 FOR J=0 TO I
230 F$(0,J)=RUB$(J)
240 NEXT:ERASE RUB$
300 'DECOUPE DES ENREGISTREMENTS
310 FOR N=1 TO NF:LINE INPUT#9,A$:L=LEN(
A$)
320 P=INSTR(A$,S$)
330 PR=VAL(MID$(A$,3,1)):'PREMIERE RUBRI
QUE
340 IF PR>0 THEN F$(N,PR-1)=MID$(A$,5,P-
5)
350 Q=INSTR(P+1,A$,S$)
360 C=VAL(MID$(A$,P+2,2)):Z=4:IF C>9 THE
N Z=5
370 IF Q=0 THEN 420
380 IF C=0 THEN 400 ELSE C=C-1
390 F$(N,C)=MID$(A$,P+Z,Q-P-Z)
400 P=Q
410 GOTO 350
420 IF C>0 THEN F$(N,C-1)=MID$(A$,P+Z,L-
3-P-Z)
430 'ELIMINATION DES DONNEES HORS RUBRIQ
UES
440 FOR J=0 TO I-1:S=INSTR(F$(N,J),CHR$(
164))
450 IF S THEN F$(N,J)=LEFT$(F$(N,J),S-1)
460 NEXT
470 NEXT
480 CLOSEIN
500 'SAUVEGARDE
510 CLS:PEN 3:LOCATE 15,5:PRINT "SAUVEGA
RDE :"
520 PEN 1:LOCATE 8,10:INPUT "NOM DU FICH
IER : ",FIC$
530 IF FIC$="" THEN FIC$=FICH$
540 FICH$=FIC$+".DIM"
550 OPENOUT FICH$
560 FOR N=0 TO NF:FOR J=0 TO I-1
570 WRITE#9,F$(N,J)
580 NEXT:NEXT
590 CLOSEOUT
600 'LEGENDE
610 CLS:W=0
620 TOT=0:LOCATE 1,1:PRINT#W, "CARACTERI
ST. DU FICHIER ";:PEN 3:PRINT#W,FICH$;:P
EN 1:PRINT#W," :"
630 LOCATE 6,3:PRINT#W,NF;"fiches avec";
I;"rubriques :"
640 PRINT#W :FOR J=0 TO I-1
650 PRINT#W,USING"######";J;:PRINT#W,"-"
;F$(0,J);:GOSUB 800
660 NEXT
670 PRINT#W:PRINT#W,TAB(10);"Total=";TOT
;"caracteres":PRINT#W
680 LOCATE 12,25:PRINT  "IMPRIMER ? (O/N
) ":Q$="":WHILE Q$="":Q$=INKEY$:WEND
690 IF UPPER$(Q$)="O" THEN W=8 :GOTO 620
:ELSE W=0
700 IF UPPER$(Q$)<>"N" THEN 680
710 END
800 'LONGUEURS MAXI
810 M=1:FOR N=1 TO NF
820 IF LEN(F$(N,J)) >M THEN M=LEN(F$(N,J
))
830 NEXT
840 PRINT#W,TAB(23);USING"###";M;:PRINT#
W," caract."
850 TOT=TOT+M
860 RETURN ■
```

Mozart

La Musica

Ce mois-ci, c'est MOZART qui est à l'honneur, toujours sur un arrangement musical de Henri BITTNER...

Nous vous rappelons que cette rubrique "Musique" est là pour vous permettre d'agrémenter vos réalisations. Rien n'est plus triste, en effet, qu'un programme de jeu restant désespérément silencieux !

```
1 ' ******************************
2 ' *                            *
3 ' * Motif de la onzieme sonate *
4 ' *                            *
5 ' *           MOZART           *
6 ' *                            *
7 ' * Programme : Henri  Bittner *
8 ' *                            *
9 ' ******************************
10 '
20 a=12:b=a*2:c=a*3:d=a*4:e=a*6
30 q=0:w=0:y=0
40 SOUND 1,213,c:SOUND 1,190,a:SOUND 1,213,b:SOUND 1,169,d:SOUND 1,169,b
50 SOUND 2,84,c:SOUND 2,80,a:SOUND 2,84,b:SOUND 2,71,d:SOUND 2,71,b
60 SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b
70 SOUND 1,225,c:SOUND 1,213,a:SOUND 1,225,b:SOUND 1,190,d:SOUND 1,190,b
80 SOUND 2,95,c:SOUND 2,84,a:SOUND 2,95,b:SOUND 2,80,d:SOUND 2,80,b
90 SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b
100 IF q=1 OR q=3 OR q=4 THEN q=q+1:GOTO 190
110 q=q+1
120 SOUND 1,253,d:SOUND 1,253,b:SOUND 1,225,d:SOUND 1,225,b:SOUND 1,213,d
130 SOUND 2,106,d:SOUND 2,106,b:SOUND 2,95,d:SOUND 2,95,b:SOUND 2,84,d
140 SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,d
150 SOUND 1,319,a:SOUND 1,319,a:SOUND 1,284,b:SOUND 1,284,b:SOUND 1,284,b
160 SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,84,b:SOUND 2,84,b:SOUND 2,95,b
170 SOUND 4,95,a:SOUND 4,95,a:SOUND 4,106,b:SOUND 4,106,b:SOUND 4,113,b
180 GOTO 40
190 SOUND 1,253,d:SOUND 1,225,b:SOUND 1,213,d:SOUND 1,319,b:SOUND 1,284,d
200 SOUND 2,106,d:SOUND 2,95,b:SOUND 2,84,d:SOUND 2,95,b:SOUND 2,84,d
210 SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,d:SOUND 4,142,b:SOUND 4,106,d
220 IF w=2 THEN 400
230 SOUND 1,159,a:SOUND 1,159,a:SOUND 1,169,b:SOUND 1,169,b:SOUND 1,0,e,0
240 SOUND 2,95,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,b:SOUND 2,106,b:SOUND 2,0,e,0
250 SOUND 4,113,a:SOUND 4,113,a:SOUND 4,169,b:SOUND 4,169,b:SOUND 4,0,e,0
260 IF q=4 THEN 280
270 w=1:GOTO 40
280 SOUND 1,213,b:SOUND 1,169,b:SOUND 1,71,b,1:SOUND 1,213,b:SOUND 1,159,b
290 SOUND 2,71,c:SOUND 2,63,a:SOUND 2,71,b:SOUND 2,63,b:SOUND 2,63,b
300 SOUND 1,63,b,1:SOUND 1,213,b:SOUND 1,159,b:SOUND 1,63,b,1:SOUND 1,213,b
310 SOUND 2,63,b:SOUND 2,56,c:SOUND 2,60,a:SOUND 2,63,b:SOUND 2,63,b
320 SOUND 1,169,b:SOUND 1,71,b,1:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b
330 SOUND 2,71,b:SOUND 2,71,b:SOUND 2,71,b:SOUND 2,84,b:SOUND 2,106,b
340 SOUND 1,225,b:SOUND 1,225,b:SOUND 1,225,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b
350 SOUND 2,71,b:SOUND 2,80,b:SOUND 2,95,b:SOUND 2,71,b:SOUND 2,84,b
360 SOUND 1,253,a:SOUND 1,253,a:SOUND 1,284,b:SOUND 1,284,b:SOUND 1,284,b
370 SOUND 2,106,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,84,b:SOUND 2,84,b:SOUND 2,95,b
380 SOUND 4,150,a:SOUND 4,150,a:SOUND 4,106,b:SOUND 4,106,b:SOUND 4,113,b
390 w=2:GOTO 40
400 '
410 SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b
420 SOUND 2,95,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,95,b:SOUND 2,95,b:SOUND 2,84,b
430 SOUND 4,113,a:SOUND 4,113,a:SOUND 4,113,b:SOUND 4,113,b:SOUND 4,106,b
440 SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,190,b:SOUND 1,169,b:SOUND 1,169,b
450 SOUND 2,84,b:SOUND 2,84,b:SOUND 2,80,b:SOUND 2,71,b:SOUND 2,71,b
460 SOUND 4,142,b:SOUND 4,142,b:SOUND 4,113,b:SOUND 4,106,b:SOUND 4,142,b
470 SOUND 1,159,a:SOUND 1,159,a/2:SOUND 1,159,a/2:SOUND 1,106,a:SOUND 1,106,a
480 SOUND 2,63,a:SOUND 2,60,a/2:SOUND 2,53,a/2:SOUND 2,106,a:SOUND 2,106,a
490 SOUND 1,284,b:SOUND 1,159,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,213,b:SOUND 1,0,b,0
500 SOUND 2,106,b:SOUND 2,84,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,d:SOUND 2,0,b,0
510 SOUND 4,284,b,1:SOUND 4,113,b:SOUND 4,169,b:SOUND 4,169,b:SOUND 4,0,b,0
520 IF y=1 THEN END
530 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a
540 SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,89,a
550 SOUND 1,213,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a
560 SOUND 2,80,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,75,a:SOUND 2,67,a:SOUND 2,71,a
570 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a
580 SOUND 2,80,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,113,a
590 SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a
600 SOUND 2,106,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,84,a
610 SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,213,a
620 SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a
630 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a
640 SOUND 2,71,a:SOUND 2,75,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,106,a
650 SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a
660 SOUND 2,113,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,67,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a
670 SOUND 1,190,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,106,a:SOUND 1,190,a
680 SOUND 2,95,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,113,a:SOUND 2,106,a
690 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,106,a:SOUND 1,106,a:SOUND 1,106,a
700 SOUND 2,95,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,284,a:SOUND 2,142,a:SOUND 2,150,a
710 SOUND 4,213,a,1:SOUND 4,213,a,1:SOUND 4,89,a:SOUND 4,89,a:SOUND 4,89,a
720 SOUND 1,106,a:SOUND 1,113,a:SOUND 1,142,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a
730 SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a
740 SOUND 4,142,a:SOUND 4,113,a,1:SOUND 4,142,a,1:SOUND 4,213,a,1:SOUND 4,213,a,1
750 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,179,a
760 SOUND 2,106,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,71,a
770 SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,179,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a
780 SOUND 2,75,a:SOUND 2,67,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,89,a
790 SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a
800 SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,113,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,95,a
810 SOUND 1,284,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a:SOUND 1,190,a
820 SOUND 2,89,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,84,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a
830 SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a
840 SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,113,a:SOUND 2,106,a
850 SOUND 1,213,a,1:SOUND 1,225,a:SOUND 1,225,a:SOUND 1,106,a:SOUND 1,106,a
860 SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,89,a:SOUND 2,95,a
870 SOUND 1,213,a:SOUND 1,213,a:SOUND 1,134,a:SOUND 1,134,a:SOUND 1,142,a
880 SOUND 2,89,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,80,a:SOUND 2,67,a:SOUND 2,71,a
890 SOUND 1,142,a:SOUND 1,142,a:SOUND 1,142,a:SOUND 1,284,a:SOUND 1,284,a
900 SOUND 2,75,a:SOUND 2,71,a:SOUND 2,142,a:SOUND 2,127,a:SOUND 2,113,a
910 SOUND 1,213,a:SOUND 1,142,a:SOUND 1,89,a:SOUND 1,142,a:SOUND 1,213,b
920 SOUND 2,106,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,106,a:SOUND 2,0,b,0
930 q=0:w=0:y=1
940 GOTO 40
```

COMPTABILITE POUR AMSTRAD
ALIENOR

Florence MELLET

BANC D'ESSAI

Chacun sait qu'une bonne compta = une bonne gestion. Mais une vraie compta, comme celles qui existent sur IBM et qui coûtent une fortune, ça ne peut pas exister sur AMSTRAD, me direz-vous ! Et bien, vous avez tout faux ! Car j'en ai trouvé une : ALIENOR pour PCW.

Sarl d'Exploitation "HOTEL DES ALPINS"
Extraits de Compte

Compte : 401014
Periode du : 10.10.85 au 31.12.85

DATE	No Piece	CJ	DESIGNATION	DEBIT	CREDIT	CLT
28.12.85	00003424	4	AVOIR FOURNISSEUR	619.11		
28.12.85	00003483	4	FACTURES FOURNISSEURS		303.14	
28.12.85	00002971	4	FACTURES FOURNISSEURS		392.51	
28.12.85	00003919	4	FACTURES FOURNISSEURS		3741.27	
28.12.85	00003726	4	FACTURES FOURNISSEURS		660.65	
31.12.85	00801040	8	REGLEMENT CHEQUE	4478.46		

* RESULTATS *	DEBIT	CREDIT	SOLDE
Periode ->	5097.57	5097.57	0.00
Compte ->	5097.57	5097.57	0.00

Sarl d'Exploitation "HOTEL DES ALPINS"
Edition de la BALANCE DES COMPTES FOURNISSEURS au 22.02.86

Folio No : 1

No Compte	DESIGNATION	DEBITS	CREDITS	SOLDE DEBIT	SOLDE CREDIT
401001	DIVERS A	0.00	200.00		-200.00
401009	BOURCIER	0.00	125935.41		-125935.41
401010	BELLON	0.00	5477.83		-5477.83
401016	BERTRAND	0.00	168.59		-168.59
401023	DIVERS C	0.00	312.00		-312.00
401024	C.S.V.	0.00	1095.77		-1095.77
401032	CHANTEMUR	0.00	0.00	0.00	
401036	DASTREVIGNE	0.00	438.25		-438.25
401038	DAVAGNIER	0.00	606.00		-606.00
401051	FRIGELEC	0.00	284.64		-284.64
401054	FRMAGERIE GAPLNC	0.00	1234.30		-1234.30
401061	Divers G.	0.00	1880.64		-1880.64
401081	JADY	0.00	2014.42		-2014.42
401082	JAUSSAUD	0.00	453.89		-453.89
401086	KANTJAS	0.00	2953.74		-2953.74
401093	LA GRANGE	0.00	0.00	0.00	
401099	MIKO	0.00	1597.20		-1597.20
401120	PRENOT GUINARD	0.00	1360.84		-1360.84
401125	PTT	0.00	4642.08		-4642.08
401144	ROSELYNE	0.00	643.90		-643.90
401154	DIVERS S	0.00	217.70		-217.70
401156	SOFINAREX	0.00	4499.51		-4499.51
401183	DIVERS V	0.00	224.15		-224.15
	TOTAUX DE LA BALANCE	0.00	156240.86	0.00	156240.86

ALIENOR est la nouvelle version pour la génération PCW, encore plus performante et professionnelle que les versions pour CPC. Et son prix est dérisoire et en inversion proportionnelle à sa valeur réelle : 890,00 F HT sans l'abonnement assistance téléphonique auquel vous pouvez souscrire pour 490,00 F HT par an.

Autre élément incroyable mais vrai : le guide d'utilisation. Bien écrit et très complet, il permet aux débutants en comptabilité d'éviter les erreurs irréparables et de bien comprendre le logiciel.

ALIENOR peut être utilisé avec un ou deux lecteurs. Avec deux lecteurs, il permet 10 000 écritures et 1000 comptes, avec un lecteur, 2500 écritures et 500 comptes.

Il est très souple. Vous pouvez commencer avec un lecteur et ensuite passer sur deux lecteurs sans changer de logiciel. L'opération est assez simple et bien décrite dans le guide d'utilisation.

Il vous propose un plan comptable type avec 151 comptes déjà créés et reparamétrables suivant l'entreprise. Pour les entreprises qui travaillent encore sur l'ancien plan comptable, pas d'inquiétude, tout est prévu dans l'annexe 1 du guide.

Les comptes peuvent être créés par la ''gestion de fichier'' ou pendant la sai-

Sarl d'Exploitation "HOTEL DES ALPINS"
EDITION DU , 01.12.85 Folio : 1
Journal -> 4 / ACHATS

Date Saisie	Numero Compte	Designation du Compte	Numero Piece	Libelles Ecriture	C L	Debit -*-	Credit -*-	ACHATS Debit	ACHATS Credit	T.V.A Debit	T.V.A Credit
05.12.85	401086	KANTJAS	00000000				1476.87				
08.12.85	445700	TVA 18.6 A PAYER	00000000							219.00	
08.12.85	601000	ACHAT MAT.PREM.	00000000					1257.87			
11.12.85	401010	BELLON	10154612	FACTURES			271.01				
11.12.85	445510	TVA 33.33 RECEV.	10154612							42.50	
11.12.85	606300	ACH.FOURN.DIVERS	10154612					228.51			
18.12.85	401156	SOFINAREX	00000000	FACTURES			685.27				
18.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00000000							107.47	
18.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00000000					577.80			
12.12.85	401009	BOURCIER	00011111	RETRAIT			125425.25				
12.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00011111							19670.40	
12.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00011111	TVA SUR FACTURE				105754.85			
21.12.85	401010	BELLON	00011111	FACTURES			4510.45				
21.12.85	606300	ACH.FOURN.DIVERS	00011111	achats d.				3000.00			
21.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00011111	avoir				1000.10			
21.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00011111							510.35	
28.12.85	401014	BOUCHET	00003424	AVOIR FOURNISSEUR		619.11					
28.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00000000	AVOIR FACT							85.81
28.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00003424	RENDU					461.30		
28.12.85	409600	CONSIGNES	00000000	AVOIR FOURNISSEUR			72.00				
28.12.85	401014	BOUCHET	00003483	FACTURES FOURNISSEURS			303.14				
28.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00000000							47.54	
28.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00000000					255.60			
28.12.85	401014	BOUCHET	00002971	FACTURES FOURNISSEURS			392.51				
28.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00000000							61.55	
28.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00000000					330.96			
28.12.85	401014	BOUCHET	00003919	FACTURES FOURNISSEURS			3741.27				
28.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00000000							460.65	
28.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00000000					2476.62			
28.12.85	409600	CONSIGNES	00000000			804.00					
28.12.85	401014	BOUCHET	00003726	FACTURES FOURNISSEURS			660.65				
28.12.85	445500	TVA 18.6 A RECEV	00003726							103.61	
28.12.85	607000	ACH.MARCHANDISES	00000000					557.04			
						1423.11	137538.42	115439.35	461.30	21223.07	85.81
						TOTAUX JOURNAL -->		138085.53	138085.53		

Centralisation -< 601000 > 1257.87
Centralisation -< 606300 > 3228.51
Centralisation -< 607000 > 110491.67
TOTAL CLASSE 60 * 114978.05
Centralisation -< 445700 > 219.00
Centralisation -< 445510 > 42.50
Centralisation -< 445500 > 20875.76
TOTAL TVA 445xxx 21137.26

sie des écritures qui se fait sur 20 journaux au choix. Les comptes clients et fournisseurs sont automatiquement rattachés à un collectif clients ou fournisseurs.
Chaque compte possède une zone de cumul crédit, débit pour l'exercice en cours, mais également pour l'exercice précédent. Le numéro est codé avec un nombre de 6 chiffres conformément au nouveau plan comptable. Le fichier écriture est tenu à jour en temps réel, ainsi que le cumul des comptes des journaux et des collectifs. De plus, les dates sur les journaux sont retriées dans l'ordre croissant à l'édition.
La tenue se fait en deux parties :
• la saisie des écritures avec :
- des extraits de comptes à l'écran et à l'imprimante (copie d'écran possible en cours de travail - voir listing - extrait compte 401014),
- des balances des comptes par collectifs (généraux, clients, fournisseurs),
- le grand livre des écritures,
- les comptes d'exploitation,
- le lettrage des écritures,
• l'obtention des états comptables.
Il est possible de faire un transfert du journal des ventes (logiciel de facturation LOGICYS) dans le programme compta-générale sans avoir à saisir les ventes au clavier.
Pour conclure, je laisse la parole à un utilisateur qui m'a spontanément envoyé un courrier et listings. Il s'exprime en ces termes :
''L'utilisation de ce logiciel ne demande pas de formation informatique mais de bonnes bases de comptabilité. Après trois mois de service, nous n'avions pas eu de problèmes, l'emploi est très facile et il n'y a pas de possibilité d'erreur, avant une manipulation irréversible (centralisation par exemple) ou après une écriture à l'écran, le programme demande toujours une confirmation... Le professionnalisme de la présentation, après nous avoir séduit, a étonné les cabinets comptables, au vu du prix et du travail réalisé sur un ''ordinateur familial''... ''.
Ce lecteur de ASPRES SUR BUECH/05 est possesseur de la version comptabilité générale LOGICYS Pour CPC 664-6128, en quelque sorte première version d'ALIENOR pour la génération CPC. Comme je l'ai déjà écrit plus haut, il n'est même plus nécessaire d'être un crack en comptabilité pour utiliser ALIENOR, le guide d'utilisation ayant été entièrement réécrit.
Que dire de plus, sinon que le sérieux et le professionnalisme de LOGICYS ne sont plus à démontrer ! Bravo.

CONCOURS INFOR-MATIQUE

OUVERT A TOUS

Règlement

Article 1 — Les éditions SORACOM, par l'intermédiaire de la revue CPC organisent un concours ouvert à tous les lecteurs de la revue.

Article 2 — L'auteur devra fournir un programme sur AMSTRAD. Le sujet est libre. Trois prix principaux seront attribués, un pour chaque catégorie : jeu, utilitaire, éducatif.
Le jury tiendra compte de l'innovation et de la présentation du dossier et de la compatibilité entre les CPC 464, 664 et 6128.

Article 3 — L'œuvre devra être envoyée avec une note explicative et le logiciel présenté sur cassette ou disquette afin d'être reproduit sur papier. L'auteur précisera en tête de son dossier dans quelle catégorie il souhaite voir concourir son programme.

Article 4 — La date de clôture est fixée au jeudi 31 juillet 1986, le cachet de la poste faisant foi. Le résultat paraîtra dans le numéro de CPC d'octobre 1986.

Article 5 — Les réalisations retenues seront publiées dans la revue organisatrice. Le concurrent devra accompagner son envoi d'une lettre manuscrite certifiant qu'il est l'auteur de l'œuvre et qu'elle n'a pas été diffusée à aucune autre revue.

Article 6 — Chaque programme devra être accompagné du questionnaire ci-dessous. Aucune photocopie ne sera acceptée.

Article 7 — La liste des prix paraîtra en juin. Les premiers prix seront représentés par des voyages pour deux personnes (hors de France) et pour une semaine. Ces voyages seront à prendre impérativement entre novembre 1986 et fin janvier 1987.
Parmi les autres prix : des ordinateurs, des logiciels, des livres. Chaque concurrent sera récompensé. Les œuvres publiées seront également rémunérées.

Article 8 — Le fait d'envoyer une œuvre pour le concours entraîne ipso facto l'adhésion au présent règlement. Le jury est souverain, et ses décisions seront sans appel.

COUPON DE PARTICIPATION AU CONCOURS INFORMATIQUE CPC

LE PROGRAMME

Nom du programme : . . . .
Catégorie : . . . .
Taille en kilo-octets : . . . .

Fonctionne sur :
- ☐ CPC 464
- ☐ CPC 664
- ☐ CPC 6128
- ☐ PCW 8256

Nécessite :
- ☐ imprimante
- ☐ modem
- ☐ autre (précisez ci-dessous)

. . . .
. . . .

LE PROGRAMMEUR

Nom . . . .
Prénom . . . .
Adresse . . . .
Code Postal . . . .
Ville . . . .
N° téléphone . . . .
Age . . . .
Profession . . . .
Signature



Par votre courrier, nous apprenons que la définition, le dessin, de caractères personnels vous attire, mais que les syntaxes de SYMBOL et SYMBOL AFTER vous rebutent quelque peu. Nous allons expliquer cela en essayant d'être beaucoup plus clairs que le Manuel CPC, puis nous vous livrerons un programme "pour fainéants" à triple rôle :

1) Dessiner le caractère sur une grille à l'écran à l'aide du joystick.
2) Calcul automatique de tous les paramètres qui suivront la commande SYMBOL.
3) Calcul automatique des paramètres pour reproduire votre motif sur IMPRIMANTE (eh, oui, c'est possible !) avec, bien sûr, une illustration sur imprimante (pas la DMP-1).

LA COMMANDE SYMBOL

Une lettre, un chiffre, un signe quelconque est représenté à l'écran sous forme d'une petite grille de 8×8 petites cases (pixels) dont certaines vont prendre la couleur PEN, les autres la couleur PAPER. Le carré du curseur est tout en PEN, le caractère "espace" est tout en PAPER. Ce "pavé caractère" est donc constitué de huit lignes de huit cases chacune. Une "ligne" est donc une succession de points PAPER (valeur 0) et de points PEN (valeur 1). Exemple, la ligne du haut de la lettre H s'écrit 01100110. C'est le nombre 102 écrit en binaire. Pour le savoir, nous avons tapé :

```
PRINT &X01100110
```

Donc, le décodage graphique d'un caractère demande huit nombres (de 0 à 256) qui correspondent chacun à nos huit petites lignes du pavé-caractère.
Reste à définir son numéro de code ASCII. La ROM de l'AMSTRAD renferme déjà les codages graphiques pour les codes ASCII depuis 32 jusqu'à 255. Essayez :

```
FOR I=32 TO 255:PRINT
CHR$(I):" ";:NEXT
```

Un joli répertoire !
Considérons une touche du clavier, le "A", par exemple. En la pressant, l'ordinateur reçoit le nombre 97, il "dessine" CHR$(97), le "a". Maintenant, SHIFT+"A", il reçoit 65, le code du A majuscule. Conclusion : lorsque vous pressez une touche du clavier, vous envoyez un **nombre** ; c'est la mémoire de l'ordinateur qui dessine le caractère référencié sous ce numéro.
SYMBOL permet de modifier cette référence graphique ; par exemple, SHIFT+"A" (code 65) dessinera un petit losange...
La syntaxe de SYMBOL nous paraît alors tout à fait logique : d'abord, le code ASCII que l'on va redéfinir, suivi de nos huit nombres. Pour les codes n'ayant pas de touche au clavier, il faudra l'appeler par CHR$(...).
NOTE : Ne pas confondre avec KEY DEF qui change le code d'une touche.

LA COMMANDE SYMBOL AFTER

Définir un symbol revient à mémoriser huit octets (nos huit lignes), et il faut leur réserver un emplacement **bien précis** dans la RAM. Cette zone sera d'autant plus grande que le code ASCII utilisé sera plus faible. Autrement dit, si nous utilisons le 65 ("A"), il faut réserver la place depuis 65 jusqu'à 255 ! Autant que si on voulait redéfinir tout l'alphabet !
Cela nous fait 191 caractères multiplié par huit octets = 1528 octets réservés. En ce cas, il faut d'abord écrire :

```
SYMBOL AFTER 65
```

qui signifie "réserve la place pour des SYMBOL **à partir** du code ASCII 65". Si l'on avait voulu redéfinir les touches "x, y et z" (codes ASCII 120, 121 et 122), nous aurions annoncé SYMBOL AFTER 120, soit une réservation de 135×8 = 1080 octets.
A la mise sous tension, l'AMSTRAD se fait (à notre insu) un SYMBOL AFTER 240. On peut alors récupérer 128 octets disponibles en faisant SYMBOL AFTER 256 (aucun SYMBOL n'est alors possible).
Un SYMBOL AFTER 256 va **effacer** vos SYMBOL en RAM, entrés auparavant avec un SYMBOL AFTER plus bas (à noter, c'est utile...).

TRES IMPORTANT : Si votre programme va définir des caractères, mettez votre SYMBOL AFTER en tout début ; surtout pas après un MEMORY, donc **avant** un OPENOUT"BIDON":MEMORY HIMEM −1:CLOSEOUT. Sinon, plantage !

LE PROGRAMME DEFCAR

Voyons le mode d'emploi :
— L'écran demande si votre imprimante est prête ? "N" si vous n'en avez pas.
— En haut à gauche, apparaît une grille (notre pavé-caractère) de 8×8. Dans une case, un point rouge clignote. C'est notre curseur.
Il se déplace, volontairement lentement, avec le joystick. Pour "écrire", "noircir" une case, c'est FIRE. Pour effacer une case, c'est la barre d'espacement.
— Lorsque le dessin vous convient, vous quittez en pressant la touche Q.
— L'écran vous demande alors "quel caractère ?". Vous tapez **au choix** le caractère en question ou le code ASCII (32 à 255), le programme comprendra, et ENTER.
— Le caractère redéfini apparaît à l'écran cette fois grandeur nature. Si vous n'avez pas d'imprimante, l'écran vous prie de noter par écrit son code ASCII et ses huit nombres.
— Si une imprimante est branchée, ces paramètres sont bien sûr imprimés avec en plus huit autres nombres, les "codages verticaux" pour imprimer votre caractère (nous verons plus loin) et votre caractère, cette fois, sur papier.
— Enfin, question à l'écran "Autre caractère ? (O/N)".

REMARQUES : En option imprimante, un astérisque rouge apparaît en face de la ligne supérieure de la grille = ligne interdite, car elle ne sera pas imprimée, du fait que l'interface imprimante des AMSTRAD est une 7 bits et non une 8 bits (économie SUGAR).
Lorsque vous quitterez le programme, faites un CTRL+SHIFT+ESC afin d'effacer vos SYMBOL qui restent en RAM, même après un RUN sur un autre programme ; ce qui pourrait être fâcheux... (ou encore SYMBOL AFTER 256).

QUELQUES DETAILS BASIC

Nous utilisons la fonction JOY qui nous renseigne sur la position du joystick (dans les huit directions + FIRE).
— FIMP est notre flag (témoin) d'imprimante prête.
— Le CHR$(144) est un point centré, c'est notre curseur de grille. CHR$(233) = petit carré plein.
— Les lignes 130 à 160 empêchent le curseur de sortir de la grille.
— Pour le dessin de la grille (lignes 600 à 670), nous utilisons le mode transparent CHR$(22) ; un bouclage fournit le clignotement.
— Les lignes 230 et 270 sont des ralentisseurs.
— La valeur renvoyée par JOY(0),lignes

120 à 140, est mise en binaire à cinq bits afin de l'analyser. Pour plus de détails, voir du même auteur "Mieux programmer sur AMSTRAD" (SORACOM), page 131.

— Le module Résultats (lignes 300 à 450) utilise la fonction TEST qui renvoie 1 pour une case "noircie". L'image binaire est reconstituée par concaténation ligne 350, traduite en décimal et mise en DIM CH.

— Le module imprimante est similaire mais l'exploration de la grille par TEST se fait cette fois-ci par colonne, de haut en bas. Le caractère est imprimé en utilisant le CHR$(27);"K" ("bit image" en code standard EPSON).

— Ligne 60, on avait confirmé (ou imposé) le "clavier" USA pour l'imprimante. On vide son buffer en ligne 490 en fin de session.

LES CARACTERES REDEFINIS SUR IMPRIMANTE

Les heureux possesseurs d'imprimantes récentes avec mémorisation de caractères, le ESC"&", n'auront aucun problème, car c'est à peu près la même syntaxe que SYMBOL, mais pour la RAM de l'imprimante.

En revanche, les "autres" devront utiliser les codes BIT IMAGE ESC"*", ESC"K", "L", "Y" ou "Z". La syntaxe est lourde car elle tient compte du nombre d'octets à traiter. Pour nous, c'est toujours &. Alors créons une méthode pour fainéants. Exemple avec ESC"K".

BI$ = CHR$(27 + "K" + CHR$(8) + CHR$(0)

Nos huit codages verticaux sont CV(1) à CV(8).

CD$ = " "
FOR I = 1 TO 8
CD$ = CD$ + CHR$(CV(I)): NEXT

A chaque fois que nous aurons à imprimer notre caractère, il suffira alors d'écrire :

PRINT #8,BI$;CD$

UN NOUVEL ALPHABET

Vous voulez transformer notre clavier latin en clavier cyrillique, hébreux, gothique, etc. Exemple : avec notre programme DEFCAR, vous avez redéfini toutes les lettres minuscules de a à z (codes ASCII de 97 à 122), soit vingt-six CD$ que vous allez mettre en DIM CD$(26). Il a été rempli par READ sur des lignes de DATA où figurent les paramètres de codes verticaux.

Le caractère à imprimer est défini par son indice, CD$(4) était jadis le "d" minuscule.

A l'écran, vous avez tapé une chaîne A$ avec ces caractères bizarres et vous voulez l'imprimer. Astuce : l'indice des CD$, c'est le code ASCII de ces caractères moins 96.

FOR I = 1 TO LEN(A$)
N = ASC(MID$(A$,I,1)) − 96
PRINT #8,BI$;CD$(N);:NEXT:PRINT #8

Ultra simple et court. Attention, il ne faut pas de blanc dans A$ (code 32), sinon insérez une ligne avec un IF qui fera imprimer normalement cet espace.

NOTE : Si votre imprimante possède la qualité courrier (NLQ), ça ne marche pas avec le BIT IMAGE ! Utilisez la double densité de frappe ESC"L" ou ESC"*"; CHR$(1);

CONCLUSION

Vous disposez à présent de la théorie et de l'outillage pour définir des caractères, tant à l'écran que sur imprimante. Mais, n'en profitez pas pour nous envoyer un listing en babylonien...

Listing

```
10 ' DEFCAR - REDEFINITION DE CARACTERES
  SUR ECRAN ET IMPRIMANTE
20 'AMSTRAD CPC - Michel Archambault/86
30 MODE 1:BORDER 9:DEFINT A-Z
40 SYMBOL AFTER 32:CLS
50 LOCATE 4,10:PRINT "L'IMPRIMANTE EST-E
LLE PRETE ?(O/N)":Q$=UPPER$(INKEY$):IF Q
$="" THEN 50
60 IF Q$="O" THEN FIMP=1:PRINT #8,CHR$(2
7);CHR$(64);CHR$(27);"R";CHR$(0):GOTO 80
70 IF Q$<>"N" THEN 40
80 CLS:GOSUB 600
90 IF FIMP THEN LOCATE 2,3:PEN 3:PRINT"*
":PEN 1
100 'TRACE DE POINTS AVEC JOYSTICK
110 C$=UPPER$(INKEY$):IF C$="Q" THEN 300
120 B$=BIN$(JOY(0),5)
130 H=H+VAL(MID$(B$,2,1))-VAL(MID$(B$,3,
1))
140 V=V-VAL(MID$(B$,5,1))+VAL(MID$(B$,4,
1))
150 IF H<4 THEN H=4 ELSE IF H>11 THEN H=
11
160 IF V<3 THEN V=3 ELSE IF V>10 THEN V=
10
170 F=VAL(LEFT$(B$,1))
180 T=TEST(H*16-4,408-V*16)
190 IF T THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRINT CHR
200 IF C$=" " THEN PEN 0:LOCATE H,V:PRIN
T CHR$(233):PEN 1:T=0
210 IF T=0 THEN PEN 3:LOCATE H,V:PRINT C
HR$(144):PEN 1
220 IF F=1 THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(23
3):T=1
230 FOR I=1 TO 150:NEXT
240 IF T THEN LOCATE H,V:PRINT CHR$(233)
250 PRINT CHR$(22);CHR$(0)
260 IF T=0 THEN LOCATE H,V:PRINT " "
270 FOR I=1 TO 100:NEXT
280 GOSUB 600
290 GOTO 110
300 ' RESULTATS
310 PRINT CHR$(22);CHR$(0);
320 'COMPTAGE HORIZONTAL
330 FOR N=1 TO 8:V=N+2:B$=""
340 FOR H=4 TO 11:B=TEST(H*16-4,408-V*16
)
350 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
360 NEXT:CH(N)=VAL("&X"+B$)
370 NEXT:IF FIMP THEN 400
380 LOCATE 2,12:PRINT "NOTEZ SON CODAGE
:":PRINT
390 FOR I=1 TO 7:PRINT CH(I);:NEXT:PRINT
 CH(8):PRINT
400 LOCATE 2,16:INPUT "QUEL CARACTERE ?
",K$:K=ASC(K$):IF VAL(K$)>31 THEN K=VAL(
K$)
410 LOCATE 25,16:PRINT "(=";K;")-->"
420 SYMBOL K,CH(1),CH(2),CH(3),CH(4),CH(
5),CH(6),CH(7),CH(8)
430 LOCATE 30,16:PRINT CHR$(K)
440 LOCATE 22,16:PRINT "( =";K;") -->  "
;CHR$(K)
450 IF FIMP THEN GOSUB 700
460 LOCATE 10,20:PRINT "AUTRE CARACTERE
?(O/N)":Q$=UPPER$(INKEY$):IF Q$="" THEN
460
470 IF Q$="O" THEN CLS:GOTO 80
480 IF Q$<>"N" THEN 460
490 BORDER 1:CLS:IF FIMP THEN PRINT #8,C
HR$(27);CHR$(64);
500 PRINT "Re-initialisez le CPC pour ef
facer les  SYMBOL qui resteraient actifs
.":PRINT
510 END
600 'GRILLE
610 PRINT CHR$(22);CHR$(1);:' MODE TRANS
PARENT
620 FOR I=240 TO 368 STEP 16
630 PLOT 48,I,2:DRAWR 128,0,2:NEXT
640 FOR I=48 TO 176 STEP 16
650 PLOT I,240,2:DRAWR 0,128:NEXT
660 LOCATE 18,4:PRINT "MARQUAGE=FIRE"
670 LOCATE 20,6:PRINT "EFFACE=ESPACE"
680 LOCATE 19,8:PRINT "QUITTER=Q"
690 RETURN
700 'COMPTAGE VERTICAL
710 FOR N=1 TO 8:H=N+3:B$=""
720 FOR V=3 TO 10:B=TEST(H*16-4,408-V*16
)
730 B$=B$+RIGHT$(STR$(B),1)
740 NEXT:CV(N)=VAL("&X"+B$)
750 NEXT
760 ' IMPRESSION
770 PRINT #8,"LETTRE ";K$;",CODE ASCII";
K;"--> ";
780 PRINT #8,CHR$(27);"K";CHR$(8);CHR$(0
);
790 FOR I=1 TO 8:PRINT #8,CHR$(CV(I));:N
EXT:PRINT #8
800 PRINT #8,"SYMBOL";K;:FOR I=1 TO 8:PR
INT #8,",";CH(I);:NEXT:PRINT #8,CHR$(13)
810 PRINT #8,"CODAGE VERTICAL:";:FOR I=1
 TO 8:PRINT #8,CV(I);:NEXT:PRINT #8,CHR$
(13)
820 PRINT #8,STRING$(60,"-")
830 RETURN
900 ' --------- FIN DE LISTING ---------
```

LOUISIANE

Fabrice PESIN

Octobre 1980 : vous débarquez comme simple colon à la Nouvelle-Orléans. Heureusement pour vous, vous avez droit à une parcelle de mille hectares sur le Mississippi. La seule culture rentable dans cette région est le coton qui se récolte toujours au mois de septembre. L'ordinateur joue le rôle de l'intendant que vous devez payer 7200 $ par an, mais vous pouvez lui demander n'importe quoi (bulletins d'informations ; cours économiques, etc). Dès le début du jeu, la Banque de l'Union veut bien vous accorder un crédit pour démarrer la plantation (nommé Bagatelle !) dont vous rêvez. De temps en temps, en fin d'année, vous recevrez la somme de 50 000 $ provenant d'un héritage.




```
10 REM ****************
20 REM * FABRICE PESIN *
30 REM *    PRESENTE    *
40 REM *   LOUISIANE    *
50 REM *      POUR      *
60 REM *    CPC 464     *
70 REM *    CPC 664     *
80 REM *    CPC 6128    *
90 REM ****************
100 CLS
110 GOSUB 4170
120 REM ------------------------------
130 CLS
140 DIM MO$(12)
150 MO$(1)="JANVIER":MO$(2)="FEVRIER":MO
$(3)="MARS   "
160 MO$(4)="AVRIL  ":MO$(5)="MAI    ":MO
$(6)="JUIN   "
170 MO$(7)="JUILLET":MO$(8)="AOUT   ":MO
$(9)="SEPTEMBRE"
180 MO$(10)="OCTOBRE":MO$(11)="NOVEMBRE"
:MO$(12)="DECEMBRE"
190 ARD=0:EPT=0:TRN=1000:ANS=1776:DAR=0:
RMB=0:MO=10:NES=0
200 DM=600:DN=7200:NS=0:P=0:NGA=0:TE=0:D
E=0
210 FOR T=1 TO 4:ANS=ANS+1:Y1(T)=0:ANS(T
)=ANS:NEXT
220 RN=RND(3)+1:RG=(RND(5)+4)*100
230 REM ------------------------------
240 REM ** MENU PRINCIPAL **
250 GOSUB 3540
260 CLS
270 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
N E - -"
280 PRINT:PRINT:PRINT
290 PRINT"DATE : ";MO$(MO);" ";ANS;"  "
300 PRINT:PRINT"A VOUS DE GERER BAGATELL
E "
310 PRINT:PRINT
320 PRINT"-1-.....ETAT GENERAL DE LA PLA
NTATION."
330 PRINT:PRINT"-2-.....TABLEAU DES VENT
ES DU COTON."
340 PRINT:PRINT"-3-.....COMMANDES DIVERS
."
350 LOCATE 5,18:PRINT"ARGENT DISPONIBLE
:";ARD;"$."
360 LOCATE 5,20:PRINT"DEPENSE ANNUELLE
:";DN;"$."
370 PRINT:PRINT
380 PRINT"PRESSEZ LE CHIFFRE DE VOTRE CH
OIX "
390 TE=TE+1
400 X$=INKEY$
410 IF X$="1" THEN 1190
420 IF X$="2" THEN 1450
430 IF X$="3" THEN 1870
440 IF TE<600 THEN 390
450 GOTO 530
460 LOCATE 1,6:PRINT"DATE : ";MO$(MO);"
";ANS
470 LOCATE 5,18:PRINT"ARGENT DISPONIBLE
:";ARD;"$."
480 TE=0
490 GOTO 390
500 END
510 REM ------------------------------
520 REM VARIABLES TEMPS
530 MO=MO+1
540 ARD=ARD-DM
550 IF ARD<0 THEN GOTO 3990
560 IF MO=9 THEN GOSUB 770:GOSUB 3230:GO
TO 1450
570 IF MO=13 THEN ANS=ANS+1:MO=1:ELSE 46
0
580 IF INT(RND(5)*10)=1 THEN ARD=ARD+500
00
590 IF P=0 THEN DAR=DAR-1 ELSE 460
600 IF DAR=0 THEN GOTO 3770
610 GOTO 460
620 REM ------------------------------
630 REM CLASSEMENT DES VARIABLES
640 ANS(5)=ANS:CRT(5)=CRT:BP(5)=BP:Y1(5)
=Y1
650 FOR TO=1 TO 5
660 N(TO)=ANS(TO):B(TO)=CRT(TO):C(TO)=BP
(TO):H(TO)=Y1(TO)
670 ANS(TO-1)=N(TO):CRT(TO-1)=B(TO):BP(T
O-1)=C(TO):Y1(TO-1)=H(TO)
680 NEXT TO
690 RETURN
700 BV(5)=BV:BN(5)=BN
710 FOR TO=1 TO 5
720 D(TO)=BV(TO):F(TO)=BN(TO)
730 BV(TO-1)=D(TO):BN(TO-1)=F(TO)
740 NEXT TO
750 RETURN
760 REM ------------------------------
770 REM CALCUL PRODUCTION COTON
780 CRT=210+INT(RND(25)*100)
790 CLS
800 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
N E - -"
810 LOCATE 1,6:PRINT"DATE : ";MO$(MO);"
";ANS;"   "
820 PRINT:PRINT"COURS DU COTON :";CRT;"$
."
830 IF NGA<(RG*TRN) THEN 870
840 IF NES<(RG*TRN) THEN 870
850 BP=TRN
860 GOTO 970
870 REM RDT NON MAX
880 IF NGA>(RG*TRN) THEN F1=(RG*TRN) ELS
E F1=NGA
890 IF NES>(RG*TRN) THEN F2=(RG*TRN) ELS
E F2=NES
900 BP=INT(((F1/RG)+(F2/RN))/2)
910 GOTO 970
920 Y1=INT((BP/TRN)*230)
930 GOSUB 630
940 NGA=0
950 NS=NS+BP
960 RETURN
970 REM FACTEURS ALEATOIRES
980 T=0:M$=""
990 IF NGA=0 OR NES=0 THEN M$="AUCUNE GR
AINE DE COTON N'A ETE PLANTEE.":BP=0:GOT
O 1140
1000 HA=INT(RND(10)*10)
1010 IF HA=1 AND INT(RND(3)*10)=1 THEN 1
020 ELSE 1050
1020 M$="LA MALADIE A DETRUIT 50% DE LA
RECOLTE."
1030 BP=INT(BP*0.5)
1040 GOTO 1140
1050 IF HA=2 THEN 1060 ELSE 1090
1060 M$="LA PLUIE A DETRUIT 20% DE VOTRE
 RECOLTE"
1070 BP=INT(BP-(BP*20/100))
1080 GOTO 1140
1090 IF HA=3 THEN 1100 ELSE 1130
1100 M$="LE CHALEUR AUGMENTE LA RECOLTE
DE 15%. "
1110 BP=INT(BP+(BP*15/100))
1120 GOTO 1140
```

```
1130 M$="LA RECOLTE SE DEROULE NORMALEME
NT. "
1140 T=T+1
1150 PRINT:PRINT M$
1160 FOR TPS=1 TO 500:NEXT TPS
1170 GOTO 920
1180 REM ------------------------------
1190 REM SITUATION GENERALE
1200 CLS
1210 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
1220 PRINT:PRINT
1230 PRINT"DOMAINE DE BAGATELLE:SITUATIO
N GENERALE."
1240 PRINT:PRINT"RENDEMENT DE LA PLANTAT
ION (%):"
1250 MOVE 48,48:DRAW 48,250
1260 MOVE 48,48:DRAW 500,48
1270 LOCATE 3,22:PRINT "0":LOCATE 2,17:P
RINT "50":LOCATE 1,11:PRINT "100"
1280 T=1
1290 FOR PL=5 TO 26 STEP 7
1300 LOCATE PL,23:PRINT ANS(T)
1310 T=T+1
1320 NEXT PL
1330 T=1
1340 FOR X1=81 TO 457 STEP 112
1350 FOR Y0=49 TO 49+Y1(T)
1360 FOR X0=X1 TO X1+60
1370 PLOT X0,Y0
1380 NEXT X0,Y0
1390 T=T+1
1400 NEXT X1
1410 LOCATE 1,25:PRINT"    PRESSEZ [ENTE
R] POUR CONTINUER    "
1420 IF INKEY$<>"" THEN 260 ELSE 1420
1430 GOTO 1430
1440 REM ------------------------------
1450 REM TABLEAU VENTE COTON
1460 CLS
1470 PRINT:PRINT"  --> TABLEAU DES VENTE
S DU COTON <--  "
1480 PRINT:PRINT"DATE : ";MO$(MO);" ";AN
S;"   "
1490 PRINT"ARGENT DISPONIBLE :";ARD;"$"

1500 PRINT:PRINT"ANNEES"
1510 FOR I=8 TO 16 STEP 2
1520 LOCATE 1,I:PRINT"----------+------+
------+------+------+"
1530 NEXT I
1540 LOCATE 1,9:PRINT"COURS"
1550 LOCATE 1,11:PRINT"PRODUCTION"
1560 LOCATE 1,13:PRINT"VENTE"
1570 LOCATE 1,15:PRINT"BENEFICE"
1580 T=1
1590 FOR PL=12 TO 33 STEP 7
1600 LOCATE PL,7:PRINT ANS(T)
1610 T=T+1
1620 NEXT PL
1630 T=1
1640 FOR PL=11 TO 33 STEP 7
1650 LOCATE PL,9:PRINT CRT(T)
1660 T=T+1
1670 NEXT PL
1680 T=1
1690 FOR PL=11 TO 33 STEP 7
1700 LOCATE PL,11:PRINT BP(T)
1710 T=T+1
1720 NEXT PL
1730 T=1
1740 FOR PL=11 TO 33 STEP 7
1750 LOCATE PL,13:PRINT BV(T)
1760 T=T+1
1770 NEXT PL
1780 T=1
1790 FOR PL=11 TO 33 STEP 7
1800 LOCATE PL,15:PRINT BN(T)
1810 T=T+1
1820 NEXT PL
1830 LOCATE 1,18:PRINT"NOMBRE DE BALLES
EN STOCK :";NS
1840 PRINT:PRINT"    PRESSEZ [ENTER] POU
R CONTINUER    "
1850 IF INKEY$<>"" THEN 260 ELSE 1850
1860 REM ------------------------------
1870 REM COMMANDES DIVERSES
1880 CLS
1890 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
1900 PRINT:PRINT
1910 PRINT"SIX DIFFERENTES ACTIONS SONT
POSSIBLES:"
1920 PRINT
1930 PRINT:PRINT"-1-.....ACHAT DE TERRAI
N (70$ / HA)"
1940 PRINT:PRINT"-2-.....ACHAT D'ESCLAVE
 (200$)"
1950 PRINT:PRINT"-3-.....ACHAT DE COTON
 (1$ / 20 KG DE GRAINE)"
1960 PRINT:PRINT"-4-.....VENTE DE TERRAI
N (70$ / HA)"
1970 PRINT:PRINT"-5-.....VENTE D'ESCLAVE
 (150$)"
1980 PRINT:PRINT"-6-.....RETOUR AU MENU
PRINCIPAL"
1990 PRINT:PRINT
2000 PRINT"  PRESSEZ LE CHIFFRE DE VOTRE
 CHOIX  "
2010 X$=INKEY$
2020 IF X$="1" THEN 2100
2030 IF X$="2" THEN 2340
2040 IF X$="3" THEN 2600
2050 IF X$="4" THEN 2850
2060 IF X$="5" THEN 3060
2070 IF X$="6" THEN 260
2080 GOTO 2010
2090 REM ------------------------------
2100 REM ACHAT DE TERRAIN
2110 SUP=INT(RND(300)*1000):SC=0
2120 CLS
2130 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
2140 PRINT
2150 PRINT:PRINT"LA SUPERFICIE ACTUELLE
DE BAGATELLE    "
2160 PRINT:PRINT"EST DE";TRN;"HA."
2170 PRINT:PRINT"DANS LA REGION SEULEMEN
T";SUP;"HA SONT "
2180 PRINT:PRINT"A VENDRE,AU PRIX DE 70$
 PAR HECTARE."
2190 PRINT:PRINT"VOTRE CAPITAL EST DE";A
RD;"$."
2200 PRINT:PRINT
2210 PRINT"QUELLE SURFACE CULTIVABLE VOU
LEZ-VOUS  "
2220 PRINT:INPUT"ACQUERIR ";SC
2230 SC=INT(SC)
2240 SC=INT(SC)
2250 IF SC<0 OR SC>SUP THEN 2120
2260 SAR=SC*70
2270 IF (ARD-SAR)>100 THEN 2300
2280 PRINT"VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ D'ARGEN
T "
2290 GOSUB 4260:GOTO 1870
2300 TRN=TRN+SC
2310 ARD=ARD-SAR
2320 GOTO 1870
2330 REM ------------------------------
2340 REM ACHAT D'ESCLAVE
2350 N=0
2360 IF NES>1 THEN P$="S" ELSE P$=""
2370 CLS
2380 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
2390 PRINT
2400 PRINT:PRINT"IL Y A ACTUELLEMENT";NE
S;"ESCLAVE";P$
2410 PRINT:PRINT"POUR";TRN;"HA DE PLANTA
TION."
2420 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ TROUVER LE N
OMBRE D ESCLAVES"
2430 PRINT:PRINT"NECESSAIRE,PAR HECTARE
POUR OBTENIR UN "
2440 PRINT:PRINT"RENDEMENT MAXIMUM."
2450 PRINT:PRINT"CHAQUE ESCLAVE COUTE 20
0$ ET VOUS RE-  "
2460 PRINT:PRINT"VIENT A 1$ PAR SEMAINE.
"
2470 PRINT:INPUT"COMBIEN D'ESCLAVE ACQUE
REZ-VOUS";N
2480 N=INT(N)
2490 IF N<0 THEN 2370
2500 PN=N*200
2510 IF (ARD-PN))=100 THEN 2540
2520 PRINT"VOUS N AVEZ PAS ASSEZ D ARGEN
T "
2530 GOSUB 4260:GOTO 1870
2540 ARD=ARD-PN
2550 NES=NES+N
2560 DM=(NES*4)+600
2570 DN=DM*12
2580 GOTO 1870
2590 REM ------------------------------
2600 REM ACHAT DE COTON
2610 M=0
2620 CLS
2630 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
2640 PRINT
2650 PRINT:PRINT"LA RECOLTE DU COTON SE
PRATIQUE AU MOIS"
2660 PRINT:PRINT"DE SEPTEMBRE.LA SUPERFI
CIE DE BAGATELLE"
2670 PRINT:PRINT"EST ACTUELLEMENT DE";TR
N;"HA."
2680 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ TROUVER LA M
ASSE DE GRAINES "
2690 PRINT:PRINT"NECESSAIRE PAR HECTARE
POUR OBTENIR UN "
2700 PRINT:PRINT"RENDEMENT MAXIMUM.(1$/2
0 KG)."
2710 PRINT:PRINT"VOUS DISPOSEZ DEJA DE";
NGA;"KG DE"
2720 PRINT:PRINT"GRAINE DE COTON."
2730 PRINT:PRINT"VOTRE CAPITAL EST DE ";
ARD;"$."
2740 PRINT:INPUT"QUELLE QUANTITE DE COTO
N ACHETEZ-VOUS";M
2750 M=INT(M)
```

```
2760 IF M<0 THEN 2620
2770 PM=INT(M*0.05)
2780 IF (ARD-PM)>=100 THEN 2810
2790 PRINT"VOUS N AVEZ PAS ASSEZ D ARGEN
T "
2800 GOSUB 4260:GOTO 1870
2810 ARD=ARD-PM
2820 NGA=NGA+M
2830 GOTO 1870
2840 REM ------------------------------
2850 REM VENTE DE TERRAIN
2860 STV=0
2870 CLS
2880 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
2890 PRINT
2900 PRINT:PRINT"LA SUPERFICIE ACTUELLE
DE BAGATELLE EST"
2910 PRINT:PRINT"DE";TRN;"HA."
2920 PRINT:PRINT"CHAQUE HECTARE VENDU VO
US RAPPORTE 70$."
2930 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ OBLIGATOIREM
ENT GARDER AU    "
2940 PRINT:PRINT"MOINS 100 HA."
2950 PRINT:INPUT"QUELLE SURFACE DE TERRA
IN VENDEZ-VOUS";STV
2960 STV=INT(STV)
2970 IF STV>=0 AND (TRN-STV)>=100 THEN 3
000
2980 PRINT:PRINT"   VOUS NE POUVEZ PAS F
AIRE CELA "
2990 GOSUB 4260:GOTO 1870
3000 TRN=TRN-STV
3010 ARD=ARD+(STV*70)
3020 PRINT:PRINT"VOTRE NOUVEAU CAPITAL E
ST DE";ARD;"$."
3030 GOSUB 4260:GOTO 1870
3040 REM ------------------------------
3050 REM VENTE D ESCLAVE
3060 CEV=0
3070 CLS
3080 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
3090 PRINT
3100 PRINT:PRINT"LE NOMBRE D'ESCLAVE PRE
SENTS A BAGATELLE"
3110 PRINT"EST DE";NES
3120 PRINT:PRINT"CHAQUE HOMME VENDU VOUS
 RAPPORTE 150$."
3130 PRINT:INPUT"COMBIEN D'ESCLAVES VEND
EZ-VOUS ";CEV
3140 CEV=INT(CEV)
3150 IF CEV<0 OR CEV>NES THEN 3060
3160 NES=NES-CEV
3170 DM=(NES*4)+600
3180 DN=DM*12
3190 ARD=ARD+(CEV*150)
3200 PRINT:PRINT"VOTRE NOUVEAU CAPITAL E
ST DE";ARD;"$."
3210 GOSUB 4260:GOTO 1870
3220 REM ------------------------------
3230 REM VENTE DE COTON
3240 VB=0:PB=0:C=1
3250 IF BP>1 OR NS>1 THEN P$="S." ELSE P
$="."
3260 PRINT:PRINT"LA PRODUCTION ANNUELLE
DE BAGATELLE S' "
3270 PRINT:PRINT"ELEVE A";BP;"BALLE";P$
3280 PRINT:PRINT"VOTRE STOCK ACTUEL EST
DE";NS;"BALLE";P$
3290 PRINT:PRINT
3300 INPUT"===>COMBIEN DE BALLES VENDEZ-
VOUS ";VB
3310 VB=INT(VB)
3320 IF VB>NS OR VB<0 THEN PRINT CHR$(31
):VB=0:GOTO 3300
3330 INPUT"===>QUEL EST VOTRE PRIX PAR B
ALLE ";PB
3340 PB=INT(PB)
3350 IF PB<0 THEN PRINT CHR$(31):PRINT C
HR$(27):PB=0:GOTO 3330
3360 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS CHANGER QUE
LQUE CHOSE ?    "
3370 R$=INKEY$
3380 IF R$="o" THEN 3290 ELSE IF R$<>"n"
 THEN 3370
3390 IF PB>CRT THEN 3430
3400 BV=VB
3410 BB=BV*CRT
3420 GOTO 3480
3430 EE=PB-CRT
3440 IF EE>=100 THEN BV=0:GOTO 3470
3450 IF EE<=15 THEN PB=INT(PB+(EE*1.5))
3460 BV=INT(VB-(VB*EE/100))
3470 BB=BV*PB
3480 BN=INT(BB-((BB*5)/100))
3490 NS=NS-BV
3500 ARD=ARD+BN
3510 GOSUB 700
3520 RETURN
3530 REM ------------------------------
3540 REM EMPRUNT A LA BANQUE
3550 CLS
3560 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
3570 PRINT:PRINT
3580 PRINT"LA BANQUE VOUS PROPOSE DIFFER
ENTES FOR-";
3590 PRINT"MULES DE CREDITS:"
3600 PRINT:PRINT"-1-..... 300000$ REMBOU
RSABLE EN 5 ANS."
3610 PRINT:PRINT"-2-..... 400000$ REMBOU
RSABLE EN 7 ANS."
3620 PRINT:PRINT"-3-..... 500000$ REMBOU
RSABLE EN 9 ANS."
3630 PRINT
3640 PRINT"AU TAUX DE 8.5 POUR CENT."
3650 PRINT:PRINT
3660 PRINT"FRAPPEZ LE NUMERO DE L OPTION
 CHOISIE "
3670 X$=INKEY$
3680 IF X$="1" THEN EPT=300000:DAR=5:GOT
O 3720
3690 IF X$="2" THEN EPT=400000:DAR=7:GOT
O 3720
3700 IF X$="3" THEN EPT=500000:DAR=9:GOT
O 3720
3710 GOTO 3670
3720 ARD=ARD+EPT
3730 RMB=EPT+((EPT*8.5)/100)
3740 RE=DAR
3750 RETURN
3760 REM ------------------------------
3770 REM REMBOURSEMENT DE L EMPRUNT
3780 CLS
3790 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
3800 PRINT:PRINT:PRINT
3810 PRINT"DATE : ";MO$(MO);" ";ANS;"
"
3820 PRINT
3830 PRINT:PRINT"EN QUALITE D'INTENDANT
ET DE JURISTE   "
3840 PRINT:PRINT"JE ME PERMET DE VOUS RA
PPELER QU IL Y A"
3850 PRINT:PRINT "";DE;"ANS,EN 1780,VOUS
 AVIEZ EMPRUNTE LA "
3860 PRINT:PRINT"SOMME DE";EPT;"$.PAR CO
NSEQUENT LA"
3870 PRINT:PRINT"BANQUE DE L'UNION VOUS
DEMANDE,LE REM- "
3880 PRINT:PRINT"BOURSEMENT DE CETTE SOM
ME A UN TAUX DE "
3890 PRINT:PRINT"8,5 POUR CENT D INTERET
,SOIT EN TOUT   "
3900 PRINT:PRINT RMB;"$."
3910 IF ARD-RMB<=DM THEN PRINT:PRINT"JE
CRAINS QUE L ETAT DE VOS FINANCES NE"
3920 PRINT:PRINT"PUISSE SUPPORTER,UNE TE
LLE DEPENSE    "
3930 GOSUB 4260
3940 ARD=ARD-RMB
3950 IF ARD>0 THEN 3970
3960 GOTO 3990
3970 P=1:GOTO 260
3980 REM ------------------------------
3990 REM PERTE PAR DETTE
4000 IF MO=13 THEN MO=12
4010 CLS
4020 LOCATE 10,2:PRINT"- - L O U I S I A
 N E - -"
4030 PRINT:PRINT:PRINT
4040 PRINT"DATE : ";MO$(MO);" ";ANS
4050 PRINT:PRINT
4060 PRINT"VOS DETTES SONT ELEVEES A";AB
S(ARD);"$."
4070 PRINT:PRINT"LA BANQUE DE L UNION VO
US REFUSE TOUT  ";
4080 PRINT"CREDIT.VOUS ETES DANS L INCAP
ACITE DE  ";
4090 PRINT"GERER BAGATELLE."
4100 PRINT:PRINT"VOTRE INSTALLATION DANS
 LE SUD DES ETATS";
4110 PRINT"UNIS EST UN ECHEC."
4120 PRINT:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS RETEN
TER VOTRE CHANCE ?(O/N)";
4130 R$=INKEY$:IF R$="o" THEN 190
4140 IF R$="n" THEN CLS:END
4150 GOTO 4130
4160 REM ------------------------------
4170 REM ** TITRE **
4180 MODE 1
4190 CLS
4200 LOCATE 12,12:PRINT"L O U I S I A N
E"
4210 LOCATE 5,25:PRINT"PRESSEZ [ENTER] P
OUR COMMENCER ";
4220 FOR TPS=1 TO 450:NEXT
4230 LOCATE 5,25:PRINT"
             ";
4240 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETUR
N ELSE 4210
4250 REM ------------------------------
4260 REM ** MESSAGE DIVERS **
4270 PRINT:PRINT"PRESSEZ [ENTER] POUR CO
NTINUER ";
4280 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN RETUR
N ELSE 4280
```

LECTEUR 5''1/4 DOUBLE FACE POUR AMSTRAD

Stéphane BRANCHU

Le prix des disquettes 3'' vous choque ? Moi aussi. Jusqu'à présent, le support le moins cher est le format 5''1/4, mais voilà, l'AMSTRAD est interfacé d'origine en 3''. La mise en service d'un lecteur 5''1/4, simple face, 48 tpi ne pose pas trop de problèmes, mis à part, évidemment le non-respect par AMSTRAD du standard le plus usuel du type de connecteur et de l'utilisation des broches. Par contre, l'utilisation d'un lecteur à deux têtes pose des problèmes plus sérieux que nous allons analyser.

— AMSDOS shunte systématiquement la génération par le contrôleur de drive du signal ''side select'' le forçant au niveau 0.
— La modification du BIOS du CP/M en vue de l'utilisation d'un lecteur double-face serait exclusivement réservée aux spécialistes.
Mais :
— Le contrôleur de disque d'AMSTRAD, le PD 765, est quasiment universel. Premier point encourageant !
— La connexion du signal ''side select'' est présente sur le câble du lecteur. Deuxième point encourageant !
Aussi :
L'utilisation d'un lecteur 5''1/4 double tête nécessite soit une modification de l'AMSDOS soit une bidouille.

MODIFICATION DE L'AMSDOS

Il n'est évidemment pas question de modifier un programme en ROM, mais il est possible, par contre, d'introduire en RAM un nouveau système d'exploitation disquette pour les lecteurs double-face.

LE PD 765

Ce composant est un contrôleur de lecteurs de disquette pouvant travailler avec des lecteurs 3'', 3''1/2, 5''1/4 simple ou double face, seule sa gestion par l'AMSDOS le condamne au 3'' simple face.
Ce contrôleur a besoin pour son fonctionnement qu'on lui envoie une séquence de 9 octets au maximum.
Le premier octet envoyé au PD 765 constitue le code de l'opération demandé, le second constituant l'adressage du lecteur et de la tête visée par le contrôleur. Sous la forme :

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
x	x	x	x	x	HD	US1	US0

avec :
HD : Head Select
US0 et US1 : Choix du lecteur
x : quelconque.

On note que le PD 765 est prévu pour gérer 4 lecteurs de disquettes, par l'information sur deux bits US0-US1. En effet, AMSTRAD ne se sert que du signal US0 avec US0-0 pour le disque A et US0-1 pour le disque B, donc seulement deux lecteurs.
Le signal HD, lui, sélectionne la tête du lecteur par HD=0 tête inférieure et HD=1 tête supérieure.
Avec ces informations, il est donc tout à fait possible pour les programmeurs en Assembleur chevronnés de gérer la seconde tête en incluant dans leurs routines cette fonction.
Cette solution, bien que très élégante, reste très compliquée. Et puis, refaire de A à Z un DOS, Bonjour...

LA BIDOUILLE

L'utilisation des signaux émis par le PD 765 nécessitant un remaniement complet du DOS, il ne faut donc pas utiliser ce composant.

La solution est l'utilisation d'un port d'entrée/sortie (donc utilisable lors d'un programme Basic ou en mode direct) pour sélectionner la tête en service. Seulement, voilà : acheter ou construire une telle carte pour cela fait singulièrement augmenter le prix des disquettes 5''1/4.
Le schéma de l'interface disquette DD1 nous sauve...
En effet, le port &FA7E est utilisé pour

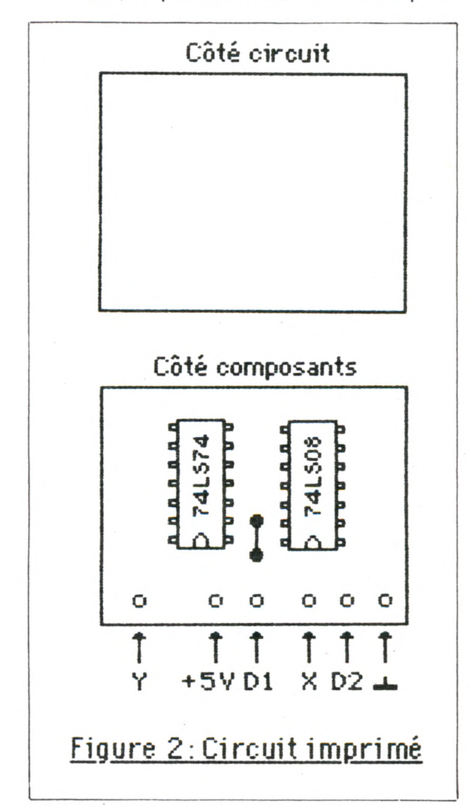


Figure 2 : Circuit imprimé

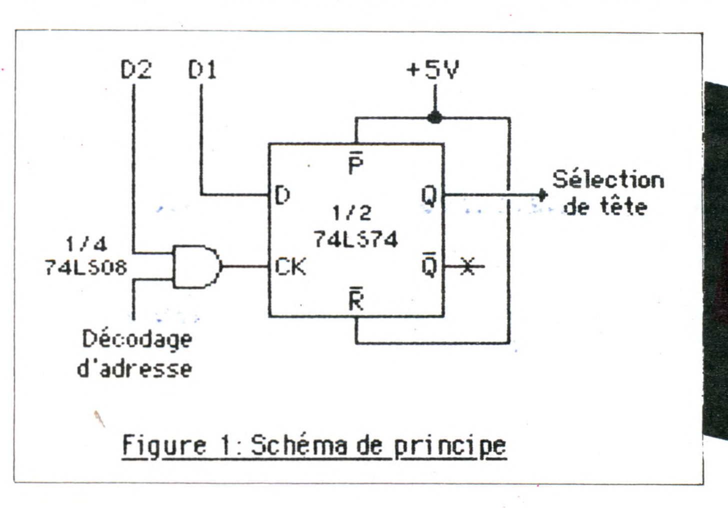
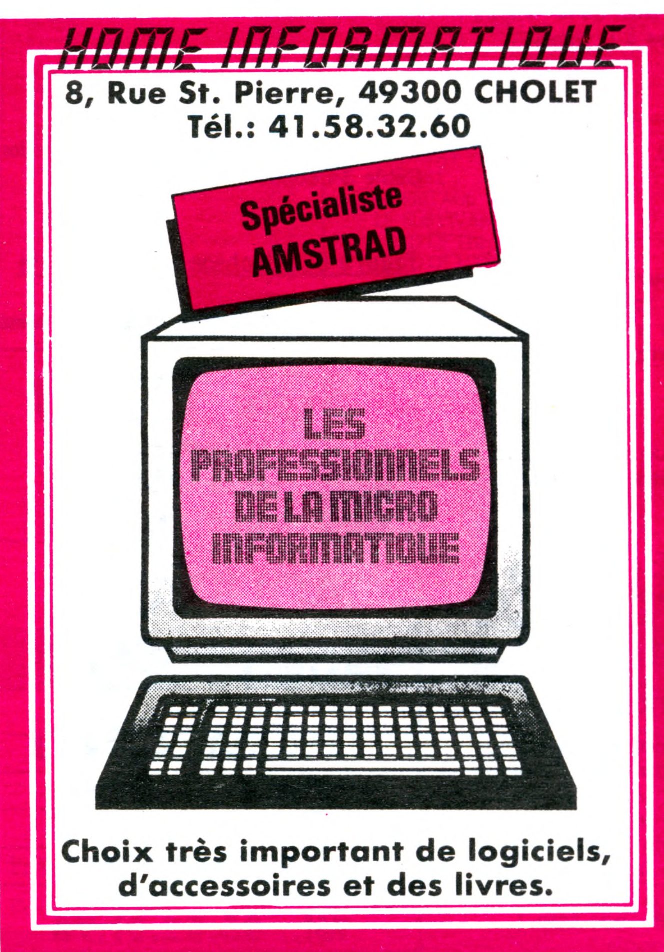
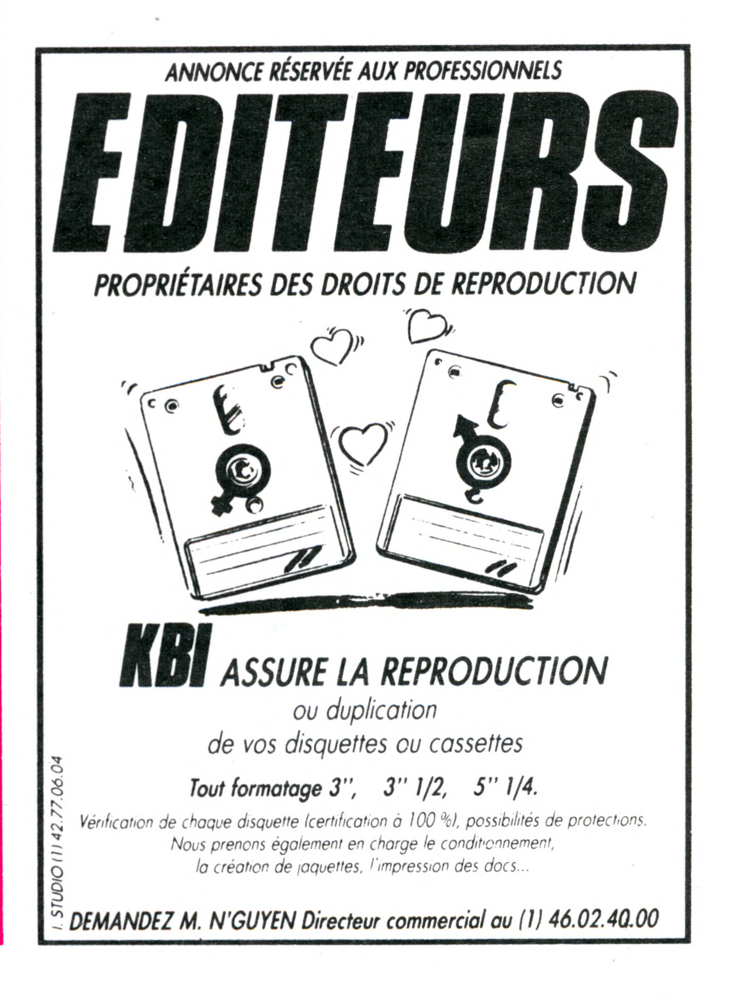


Figure 1 : Schéma de principe

Figure 3 : Schéma de l'interface







commander les moteurs des drives, ne nécessitant donc qu'une fonction marche/arrêt, seul le bit D0 de l'octet envoyé à ce port est utilisé.
Essayons d'utiliser le bit D1 pour la sélection de tête.
C'est-à-dire :
— utiliser le décodage du port &FA7E présenté sur l'interface comme signal d'horloge pour une bascule,
— utiliser cette bascule électronique (74LS74) pour conserver cet état,
— envoyer un 0 ou un 1 en bit D1 pour le choix, tête sup./inf.
Cela marche, mais toute commande du moteur envoyant une valeur totale de 0 ou 1 à ce port, a pour effet particulier de mettre le bit D1 à 0 et donc de commuter sur la tête inférieure avant toute opération sur le drive.
Aussi, il faut spécifier à notre bascule que toute opération sur le port &FA7E ne lui est pas forcément adressée. Envoyons-lui en même temps un 1 sur le bit D2. Cet état haut sur ce bit aura pour effet de "valider" l'impulsion d'horloge venant du décodeur d'adresse via l'horloge de la bascule.

Ainsi, la commande tête est indépendante de la commande de moteur et se résume à :
OUT &FA7E,4... tête inférieure à utiliser.
OUT &FA7E,6... tête supérieure à utiliser.
Il reste que ces commandes, elles, mettent le bit D0 à 0, mais cela n'a aucune importance, la sélection d'une tête n'étant la bienvenue que moteur arrêté.
On obtient en résumé :
Octet envoyé en &FA7E

D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
x	x	x	x	x	T	HD	A/M

avec :
x : valeur quelconque
T : si 1, c'est une commande de tête
HD : choix de tête
A/M : commande du moteur

REALISATION PRATIQUE

Implantation dans l'interface disque

L'étude a été faite sur un CPC 464, donc à interface séparée, mais cette implantation sur le 664 ou 6128 reste la même.
Il faut :
— prélever les signaux D0 et D1 sur le bus de données,
— prélever le signal de validation du port &FA7E au point x,
— couper la liaison HD Select. venant du PD 765 via le câble du lecteur au point Y et placer en aval la sortie de notre bascule (l'inverseur qui suit est nécessaire pour la logique négative utilisée par les lecteurs de disquette).

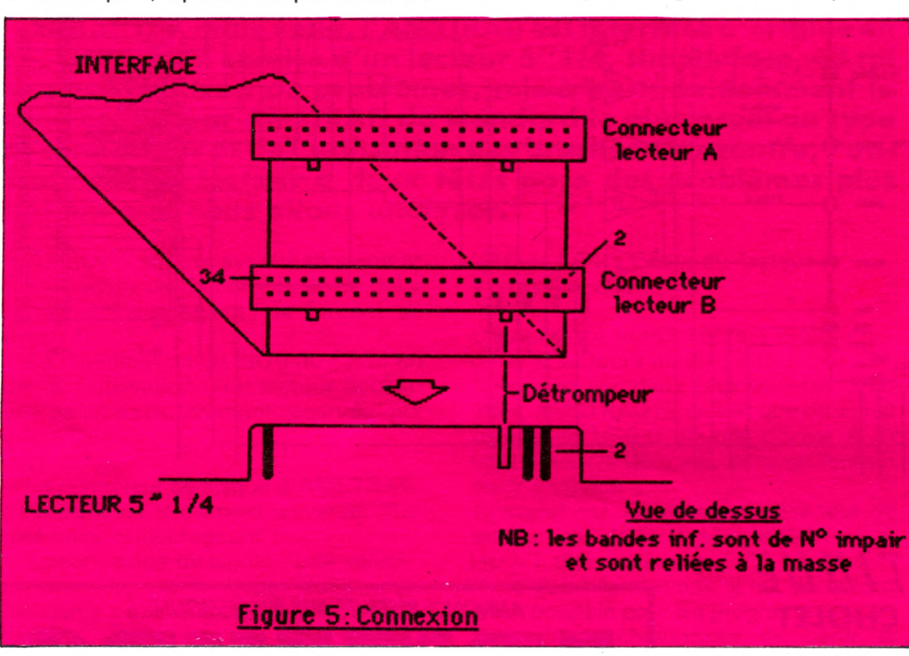


Figure 5 : Connexion

LE LECTEUR 5''1/4 DOUBLE FACE

On utilise ici un **lecteur TEAC de référence FD 55 BV** (48 tpi, double face) mais tout autre lecteur ayant les mêmes caractéristiques électriques peut aller.

CONNEXION

Elle n'est pas spécifique au modèle double tête, mais il peut être utile de la rappeler.

NOTE : Le numéro 34 gravé sur le connecteur femelle du cordon n'est pas significatif. Donc ne pas retourner le connecteur...

CONSEIL D'UTILISATION

Le CP/M ne pouvant formater un disque sur le drive B, il faut formater un disque vierge sur le lecteur A, puis utiliser COPYDISC.COM pour transférer ce format sur la première face du disque en B. Puis, pour la seconde face :
— sortir du CP/M,
— commuter sur la seconde tête,
— recommencer la recopie.

INTERFACE EXTERIEURE

Signaux : 34 broches Shugart-Compatible

Broche	Signal
2	Tête chargée
4	En utilisation
6	Sélection Lecteur 3
8	Index
10	Sélection Lecteur 0
12	Sélection Lecteur 1
14	Sélection Lecteur 2
16	Marche Moteur
18	Sélection direction
20	Pas
22	Ecriture données
24	Créneau écriture
26	Track 00
28	Protection en écriture
30	Lecture données
32	Sélection face 1
34	Prêt
1-33	Masse

COMPOSANTS

74LS74
74LS08
Connecteur 34 br. encartable
Connecteur Femelle 34 br. pour cordon
Câble 34 conducteurs

Figure 6 : Brochage et composants

CP/M 6 INITIATION A

Francis VERSCHEURE

Nous continuons l'étude des commandes externes se rapportant plus spécialement à la gestion des fichiers et du système en général.

SET24X80

Spécifique CP/M Plus et AMSTRAD, cette commande permet de modifier les paramètres de la console pour que celle-ci soit identique à un écran de 24 lignes de 80 caractères. N'oubliez pas que, par défaut, les dimensions de l'écran du 6128 sont de 24 par 79, mais surtout que celles du PCW sont de 32 par 90.

SETDEF

Spécifique CP/M Plus, cette commande permet principalement de contrôler l'ordre de recherche des commandes externes, programmes et fichiers de commandes. Mais elle permet également de contrôler l'affichage des disques et noms de fichiers lors des recherches, ainsi que de mettre la console en mode page. Enfin, elle permet de spécifier un disque pour les fichiers temporaires qui sont créés par commandes et programmes lors de leur exécution.
Voici les syntaxes possibles :
SETDEF d: ,d: ... [TEMPORARY = d: I ORDER = (Type ,type)]
SETDEF [DISPLAY I NODISPLAY]
SETDEF [PAGE I NOPAGE]
Rappelons que lorsque vous tapez une commande, CCP cherche d'abord un fichier en.COM, c'est-à-dire une commande externe de CP/M ou un programme, puis, s'il n'en trouve pas, il essaye de trouver un fichier de commandes, c'est-à-dire un fichier en .SUB et ce sur le disque courant, sauf si vous avez fait précéder le nom de votre commande d'une lettre de disque suivie de :.
Exemples :
A>PIP — Cherche PIP.COM sur A:
A>B:COURRIER — Cherche COURRIER.COM sur B:
La première forme de la commande SETDEF va donc permettre d'étendre le champ de cette recherche en spécifiant jusqu'à 4 disques où chercher les fichiers.
Voici quelques exemples de cette commande SETDEF :
A>SETDEF A:,B: [ORDER = (SUB, COM)] — recherche sur A:, puis sur B: d'abord d'un fichier .SUB puis .COM.
A>SETDEF B:,* — recherche sur B: puis sur le disque courant.
B>SETDEF [TEMPORARY = B:] — fichiers temporaires sur B:.
A>SETDEF [DISPLAY] — active la visu lors des recherches.
A>SETDEF [PAGE] — mode page.

Cette commande est bien sûr surtout utile dans un système possédant plusieurs disques, réels ou mémoire. Ainsi, sur un PCW qui possède un disque virtuel en mémoire qui s'appelle M:, il peut être intéressant d'y mettre les fichiers temporaires, ce qui accélérera considérablement la vitesse des accès à ces fichiers.

SETKEYS

Spécifique CP/M Plus et AMSTRAD, cette commande permet de redéfinir le clavier et/ou de programmer des touches d'une façon similaire au KEY DEF du Basic.
En voici la syntaxe : SETKEYS Nom de fichier.
Le nom de fichier désigne un fichier qui contient des lignes de commandes de redéfinition ou de programmation des touches.
Ligne de redéfinition de touche :
Numéro de la touche N,S,C "Nouvelle valeur" Commentaires
Le signe # indique une valeur en hexadécimal et le signe ↑ un caractère de contrôle. Une valeur est spécifiée par ↑ suivi de la valeur entre guillemets ; un caractère de contrôle peut être spécifié de la même façon par son nom (les noms reconnus sont les noms standards comme ESC, FF, VT, SO, etc.). Les lettres facultatives N, S ou C indiquent l'état de la touche, c'est-à-dire normale, shiftée ou control. Les numéros des touches sont indiqués dans la documentation.
Voici quelques exemples :

67 N "a" — q devient a
67 S "A" — Q devient A
67 C "↑A" — Control Q devient Control A
67 C "↑'#01' " — idem car Control A est égal à 01
66 N S C "↑'#27' " — la touche ESC donne toujours la valeur Escape
66 N S C "↑'ESC' " — idem avec le nom
15 N S C "↑'128' " — la touche F0 donne le code étendu 128.

Ligne de programmation de touche :
E Numéro code étendu Chaîne associée
Il y a 32 codes étendus de 128 à 159. Par défaut, les codes 128 à 140 sont affectés aux touches F0 à F9, au point et à la touche ENTER ; et ces codes étendus sont programmés pour donner notamment les chiffres de 0 à 9 et le point.
Voici donc quelques exemples :
E 135 "dir [full]"
E 138 "," Le point donne une virgule

Vous trouverez d'autres exemples de fichiers SETKEYS sur vos disquettes et notamment KEYS.CCP qui est bien utile pour taper des commandes CCP. Les redéfinitions et programmations sont valables, tant qu'elles ne sont pas annulées par une autre commande pour les mêmes touches ou un redémarrage complet de CP/M.

SETLST

Encore une commande spécifique CP/M Plus et AMSTRAD. Elle permet d'envoyer des codes de contrôle à l'imprimante du sytème LST: afin de modifier son mode de fonctionnement.
Voici sa syntaxe : SETLST Nom de fichier.
Les codes de contrôle sont spécifiés de la même façon que dans SETKEYS. Voici quelques exemples :
↑'SO' — envoie un caractère de contrôle SO, ce qui, sur une DMP-1, donne le mode double-largeur des caractères.
↑'ESC' 0 — envoie un Escape 0

SETSIO

Nouvelle commande spécifique CP/M Plus et AMSTRAD qui, de plus, n'intéresse que les possesseurs de l'interface série RS 232. Cette commande permet en effet de visualiser et/ou de modifier les paramètres de l'interface.
Syntaxe : SETSIO BAUD I BITS I STOP I PARITY I XON I HANDSHAKE
Voici le détail des options :
BAUD : soit une vitesse normalisée qui est valable en émission (TX) et en réception (RX), soit deux vitesses différentes.
BITS : indique le nombre de bits de données : 5, 6, 7 ou 8.

STOP : indique le nombre de bits de stop : 1, 1,5 ou 2.
PARITY : indique la parité qui peut être :
— EVEN : paire
— ODD : impaire
— NONE : pas de parité.
XON : active (ON) ou non (OFF) le protocole XON/XOFF.
HANDSHAKE : active (On) ou pas (OFF) l'utilisation des signaux de contrôle.

Voyons quelques exemples complets :
SETSIO 9600, PARITY NONE, BITS 8, HANDSHAKE ON
SETSIO TX 75, RX 1200, PARITY NON

Pour plus de précision sur la signification et l'importance exacte de ces paramètres, reportez-vous à la documentation de votre interface RS 232.

SETUP

Voici une commande CP/M 2.2 propre à AMSTRAD, qui permet, dans une certaine mesure, de jouer le même rôle que PALETTE, SETKEYS, SETLST et PROFILE.SUB. Cet utilitaire permet de modifier le secteur de configuration qui contient les paramètres utilisés par CP/M lors de son démarrage.
Syntaxe : SETUP
Cet utilitaire permet donc de modifier les paramètres suivants :
— Tampon de commande : il est possible de stocker une ligne de commande qui va donc s'exécuter de manière automatique lors du démarrage.
Exemple : DIR↑M — Noter le ↑M qui indique le RETURN.
MBASIC/F:5 COMPTA↑M — appel du Basic Microsift qui lui-même démarre le programme COMPTA.

— Message de démarrage : mis à part une certaine personnalisation, ce message contient surtout le paramétrage des couleurs d'affichage. Les codes de contrôle utilisés sont ceux du Basic et donnent les valeurs de INK 0, INK 1 et BORDER. Le signe ↑ précède un code de contrôle (↑A = Control A).
Exemple : ↑ A00↑ ↑] CP/M 2.2 ↑J↑M — ce qui donne INK 1, 15, 15:INK 0,0,0:BORDER 0,0 soit un fond noir et des caractères orange/ambre.
— Initialisation de l'imprimante : même chose en ce qui concerne les codes de contrôle. Permet donc d'initialiser l'imprimante, à condition bien sûr qu'elle soit connectée, sous tension et en ligne.
— Redéfinition des touches : idem SETKEYS.
— Programmation des touches : idem.
— Définition de l'IOBYTE, c'est-à-dire des correspondances entre périphériques logiques et physiques.
— Vitesse de sauvegarde cassette.
— Visualisation ou non des messages d'erreur du BIOS.
— Remise à zéro du tampon clavier avant chaque saisie.
— Les paramètres propres au lecteur de disquette (Motor delay ON et OFF, stepping rate) : NE PAS MODIFIER LES PARAMETRES si vous ne savez pas à quoi ils correspondent ! Un mauvais paramétrage peut endommager votre lecteur.
— Les paramètres des canaux A et B de l'interface série.

Bien sûr, toutes ces initialisations ne se produisent que lors du démarrage de CP/M et pour modifier l'un de ces paramètres, il faudra exécuter SETUP et redémarrer CP/M, ce que SETUP propose d'ailleurs.

SHOW

Cette commande propre à CP/M Plus permet de connaître les paramètres propres à une disquette.
En voici la syntaxe :
SHOW Disque: [ESPACE I LABEL I USERS I DIR I DRIVE]
Et la signification des options :
— SHOW sans aucune option indique l'espace disponible sur les disquettes "en ligne", c'est-à-dire ayant été accédées, ainsi que le mode d'accès, c'est-à-dire RO (lecture seule) RW (lecture-écriture).
— SHOW avec un disque spécifique mais sans autre option donne le même résultat mais uniquement pour le disque considéré.
— Pour les autres options, si on ne spécifie pas le disque, c'est le disque courant qui est pris en compte.
— SPACE : résultat identique à aucune option, donne l'espace libre et le mode d'accès RO/RW.
— LABEL : donne toutes les informations sur le Label (Nom) de la disquette et notamment les options de protection ou de gestion des dates et heures pour les fichiers.
— USERS : donne le numéro d'utilisateur courant, le nombre de fichiers qu'il comprend, puis la liste de tous les numéros d'utilisateur existant sur la disquette avec le nombre de fichiers dans chacun.
— DIR : donne le nombre de postes libres dans le catalogue.
— DRIVE : donne les valeurs de tous les paramètres propres à la disquette, capacité, taille d'un secteur, etc.

A>SHOW — mode d'accès et espace libres disques en ligne.
A>SHOW B: [LABEL] — informations contenues dans le label de la disquette B:
A>SHOW[DRIVE] — toutes les caractéristiques de la disquette A:
Le mois prochain, nous terminerons l'étude des commandes et nous apprendrons à utiliser les fichiers de commandes.

A SUIVRE...

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

ELECTRIC STUDIO

LE STYLO OPTIQUE MULTIFONCTIONS

NOUVEAU MARK II

SANS AUCUN DOUTE LE MEILLEUR STYLO OPTIQUE SUR LE MARCHÉ

ENCORE AMÉLIORÉ

1 pixel de précision! Qualité professionnelle
Version 8256 bientôt disponible

464 sur cassette	295 F
464 sur disquette (interface compris) et 664	375 F
6128 sur disquette	375 F

LES NOUVEAUX PROGRAMMES PRIDE UTILITIES

F.I.D.O. — 200 F

Un fichier général organisateur de disquette
— Pour les disquettes avec beaucoup de programmes
F.I.D.O. accélère la recherche d'un programme
F.I.D.O. organise vos fichiers
F.I.D.O. vous permet de manipuler avec un DATA BASE
F.I.D.O. s'utilise comme oddjob avec une sélection par menu.
F.I.D.O. possède en plus de nombreux utilitaires

SUPER SPRITE

Permet de réaliser et d'animer vous-même les personnages de vos jeux.
Contient un programme de simulation pour vous aider dans votre réalisation d'animation.
Cassette: **145 F** - Disquette: **185 F**

PRINTER PAC II

Super programme d'amélioration pour les possesseurs de DMP 2000.
C'est un utilitaire complet:
● Différentes textures de noir ● Scremp Dump (plein écran) ● Busser en option, vous permet de travailler sur votre micro pendant Scremp Dump ● Vidage de texte ● Tous modes.
Cassette: **145 F** - Disquette: **185 F**

B.A.O.

Bourse d'amélioration Oddjob.
Programme livré contre 30 F
B.A.O. intégré à votre Oddjob:
Envoyer nous votre disquette
Oddjob avec **50 F**, nous vous la retournerons modifiée.

DOGS BODY et **CAPTAIN KID** Jeux pour AMSTRAD
Cassette **45 F**

CPC

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en un liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC ...... au prix unitaire de ...... F.

SIGNATURE

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

Mode de paiement : ☐ chèque/☐ mandat/☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

E.S.A.T. Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ ODDJOB

200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.
Voyez plutôt les possibilités :

- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
- De récupérer les programmes effacés.
- De cacher des programmes du menu.
- Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
- Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
- Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
- Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
- Formatter deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
- Tansférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
- Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
- Charger et lister les programmes en BASIC.
- Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
- Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
- Utilise pleinement le drive.
- Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC.

ZEDIS

130 F CASSETTE — **165 F** DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.
• Démontage complet Z80 • Insertion de point d'interruption et contrôle de registre • Entrée sous forme hexadécimale/caractères • Recherche rapide forme hexadécimale/caractères • Instructions complètes pour le démontage des ROM's • Visualisation continue des menus • Pré-chargement du registre avant l'exécution • Sortie vers l'imprimante.

PRINTER PAC 1

125 F CASSETTE — **160 F** DISQUETTE

Une extension de système résidante qui ajoute SIX nouvelles commandes à votre CPC 464/664. Un ensemble à deux programmes conçu pour l'imprimante AMSTRAD DMP1 (AMDUMP) et pour les imprimantes compatibles ESPSON (EPDUMP).
• VIDAGE ECRAN dans tous les modes. Deux formats avec EPDUMP • Vidage texte dans tous les modes • Trois nouveaux types de caractères pour le DMP1 • Préciser les encres de fond (la version 664 n'est pas disponible sur cassette).

POUR VOTRE 464-664-6128

TRANSMAT

150 F CASSETTE — **185 F** DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande autotransférable.
• Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.
BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT **80 F**
Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles.
Mise à jour régulière des 4 premières éditions.

SPIRIT

NOUVEAU **125 F**

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la spécification Firmware pour s'y référer éventuellement.

TOMCAT

130 F CASSETTE — **165 F** DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

SCRIPTOR

130 F CASSETTE — **165 F** DISQUETTE

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension.
• Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance.

K.D.S. 8 BIT INTERFACE POUR IMPRIMANTE

340 F

Permet huit BIT imprimante de fonctionner sur le sept BIT AMSTRAD. Envoie tous 256 codes à l'imprimante via la commande £8.
Se branche entre l'ordinateur et l'imprimante sans aucune modification. Un listing en BASIC est fourni qui peut être compris avec vos programmes ou RUN avant de charge des programmes disponibles dans le commerce. CETTE INTERFACE EST NECESSAIRE POUR LES PROPRIETAIRES D'UN AMSTRAD AVEC HUIT BIT IMPRIMANTE.

DISC SERVICE

Envoyez votre cassette et une disquette vierge, nous vous retournerons votre programme sauvegardé.
Votre cassette sera détruite.
100 F TTC + 15 F de port.
Si vous avez plusieurs cassettes à sauvegarder sur la même disquette, prévoyez **70 F** pour les programmes supplémentaires.

TRANSMAT INFORMATION

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous suivre et à nous aider.
Fin juin le n° 2:________ **20 F** le numéro + 5 F de port.
220 F les 12 numéros.

AUSSI DISPONIBLE EN BELGIQUE CHEZ COMPUTER MARKET-150 rue Antoine Danfaert - 1000 BRUXELLE.

CPC

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites en une liste sur une feuille à part. Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

SIGNATURE

NOM ____________

ADRESSE ____________

Mode de paiement : ☐ chèque ☐ mandat ☐ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

	C	D
PRINTER PAC II		
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
SPIRIT		
KDS 8 BITS C1		
ODDJOB		
F.I.D.O.		
SUPER SPRITE		



Gil DELAVOUS

Il y a quelque temps, je vous ai proposé un utilitaire de protection de programmes Basic, PROTLIST, qui vous permet de rendre inutilisable à n'importe quel individu, démuni d'un code secret, l'exploitation d'un logiciel de votre conception. Mais, pour les gens très exigeants, deux problèmes se posent alors :

1) On ne peut protéger qu'un programme à la fois, et seulement s'il est en Basic.
2) Le logiciel de protection, écrit en Basic, ralentit les opérations (surtout si le fichier à protéger est long de 40 K).

Il était temps pour moi de rattraper ces erreurs en concevant un autre programme de protection qui permet à la fois de protéger n'importe quel type de fichier et, pourquoi pas, plusieurs à la fois ! En mêlant à tout ça un peu de vitesse, j'ai fini par en ressortir un petit utilitaire assez sympa qui vous sera pratique pour ne rien dévoiler de vos activités secrètes en matière de programmation.
Après lancement du programme, le Basic va introduire les codes machine en mémoire et initialiser une nouvelle instruction que vous pourrez appeler par IPROT,C1,C2,C3,C4,C5 (la barre verticale s'obtient avec SHIFT et a commercial, C1 à C5 sont les 5 codes de protection entre 0 et 255). Attention : ce programme ne protège pas un fichier en mémoire, mais tout simplement la disquette que vous aurez insérée dans le drive ! Il vous est donc possible d'introduire cette instruction dans vos propres programmes (par exemple dans un logiciel de comptabilité qui protégera alors la disquette contenant les données !). Après la protection, il sera impossible de lire le nom d'un programme à l'appel du CATALOGUE, et encore moins de le charger...
Ce programme marche avec tous les formats de disquettes. De plus, un message d'erreur sera sorti si vous vous trompez en écrivant l'instruction.
Pour déprotéger, faire bien sûr l'opération inverse en utilisant la même instruction et surtout le même code (sinon, gare aux surprises !).

```
100 REM ************************************************
110 REM ***** P R O T D I S C   -   PAR GIL DELAVOUS *****
120 REM ************************************************
130 REM ***** L'UTILITAIRE DE PROTECTION DISQUETTES! *****
140 REM ************************************************
150 REM *****    (C) COPYRIGHT GIL DELAVOUS & CPC    *****
160 REM ************************************************
170 REM
180 REM
190 T=0
200 MEMORY &9FFF
210 FOR X=&A000 TO &A245
220 READ A$
230 A=VAL("&"+A$)
240 T=T+A
250 POKE X,A
260 NEXT X
270 IF T<>51787 THEN PRINT "ERREUR EN DATAS.....":END
280 CALL &A000
285 NEW
290 DATA 3E,02,CD,0E,BC,21,B7,A1,CD,18,A1,21,30,A1,CD,18
300 DATA A1,21,E1,A1,CD,18,A1,01,20,A0,21,2A,A0,C3,D1,BC,25
310 DATA A0,C3,2E,A0,50,52,4F,D4,00,00,00,00,00,FE,05,C2
320 DATA 23,A1,3E,02,CD,0E,BC,11,2A,A1,06,05,DD,7E,00,12
330 DATA 13,DD,23,DD,23,10,F5,11,58,A1,21,6B,A1,1A,77,11
340 DATA 5C,A1,1A,21,72,A1,77,21,01,0A,CD,75,BB,21,7A,A1
350 DATA CD,18,A1,CD,00,BB,CD,18,BB,CD,57,BB,21,42,A2,CD
360 DATA D4,BC,D0,AF,CD,1B,00,CD,6A,A1,21,EB,A0,3A,9F,A8
370 DATA 3D,77,21,E9,A0,3A,54,BE,77,CD,54,BB,21,79,A1,36
380 DATA 84,CD,B4,A0,CD,F6,A0,21,79,A1,36,85,21,EB,A0,7E
390 DATA D6,04,77,CD,B4,A0,21,03,01,CD,75,BB,21,0B,A2,CD
400 DATA 18,A1,C9,06,04,11,00,70,CD,CB,A0,D5,C5,CD,D8,A0
410 DATA C1,D1,21,00,02,19,EB,10,EF,C9,21,ED,A0,73,23,72
420 DATA 21,EB,A0,7E,3C,77,C9,21,79,A1,CD,D4,BC,D0,22,F3
430 DATA A0,79,32,F5,A0,1E,00,16,00,0E,00,21,B0,A0,DF,F3
440 DATA A0,C9,00,00,00,21,00,70,11,2A,A1,01,00,09,C5,1A
450 DATA 47,7E,A8,77,23,13,1A,FE,00,CC,14,A1,C1,97,0B,B8
460 DATA 20,EC,C9,11,2A,A1,C9,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,C3
470 DATA 18,A1,21,1D,A2,CD,18,A1,C9,00,00,00,00,00,00,4C
480 DATA 27,55,54,49,4C,49,54,41,49,52,45,20,44,45,20,50
490 DATA 52,4F,54,45,43,54,49,4F,4E,20,44,49,53,51,55,45
500 DATA 53,2C,20,50,41,52,20,47,49,4C,20,44,45,4C,41,56
510 DATA 4F,55,53,20,21,20,0A,0D,00,3E,00,FE,47,C2,00,00
520 DATA 3E,00,FE,44,C2,00,00,C9,00,49,4E,53,45,52,45,5A
530 DATA 20,4C,41,20,44,49,53,51,55,45,54,54,45,20,41,20
540 DATA 54,52,41,49,54,45,52,20,45,54,20,46,52,41,50,50
550 DATA 45,5A,20,53,55,52,20,55,4E,45,20,54,4F,55,43,48
560 DATA 45,2E,2E,2E,21,00,4D,41,49,4E,54,45,4E,41,4E,54
570 DATA 20,44,49,53,50,4F,4E,49,42,4C,45,20,3A,20,50,20
580 DATA 52,20,4F,20,54,20,44,20,49,20,53,20,43,0A,0D,00
590 DATA 46,4F,52,4D,41,54,20,3A,20,7C,50,52,4F,54,2C,43
600 DATA 31,2C,43,32,2C,43,33,2C,43,34,2C,43,35,20,28,43
610 DATA 3D,43,4F,44,45,29,2E,0A,0D,00,54,52,41,56,41,49
620 DATA 4C,20,45,46,46,45,43,54,55,45,21,00,2A,2A,2A,20
630 DATA 45,52,52,45,55,52,20,45,4E,20,45,4E,54,52,45,45
640 DATA 20,44,45,53,20,44,4F,4E,4E,45,45,53,20,2A,2A,2A
650 DATA 00,44,49,D2,00
```



AMSTRAD CPC 464/664/6128 - DISK

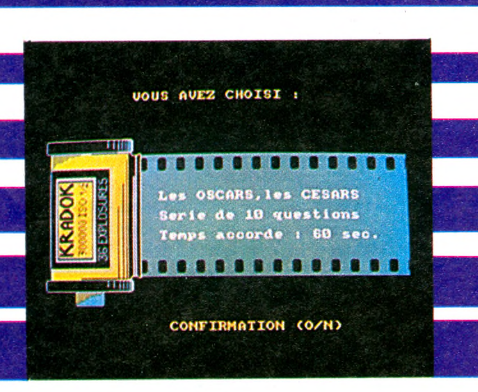
PROCHAINEMENT DISPONIBLE COMMODORE





La Ciné-Passion

ÊTES-VOUS UNE TÊTE... A CLAP?



LE TEMPS EST ECOULE
SCORE 0
BONUS 1
APPUYEZ UNE TOUCHE
L'OSCAR du meilleur REALISATEUR en 1976 fut decerne a :
MILOS FORMAN
A FAIT TOURNER JACK NICHOLSON DANS VOL AU DESSUS D'UN NID DE COUCOU

LE TEMPS EST ECOULE
C'est LUCHINO VISCONTI
Qui a realise :
LES DAMNES
OBSESSION
ROCCO ET SES FRERES
MORT A VENISE
C'etait LUCHINO VISCONTI
SCORE BONUS 0 10
APPUYEZ UNE TOUCHE

NOM :

ADRESSE :

VILLE : CODE POSTAL :

PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.

1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

pour le prix du noir,

L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

L'OKIMATE 20 EST LA PREMIERE IMPRIMANTE PERSONNELLE DANS SA GAMME DE PRIX A OFFRIR UNE VERITABLE IMPRESSION COULEUR. UNE TETE D'IMPRESSION A 24 ELEMENTS CREE PLUS DE 100 NUANCES D'UNE DEFINITION ET D'UNE NETTETE EXCEPTIONNELLES. CETTE IMPRIMANTE PERMET L'IMPRESSION DE GRAPHIQUES, DE TABLEAUX, D'ILLUSTRATIONS ORIGINALES ET DES TRANSPARENTS EN ACETATE POUR LA RETRO-PROJECTION. VOUS POUVEZ MEME IMPRIMER UN TRANSFERT COULEUR ET LE REIMPRIMER EN NOIR ET BLANC AVEC DIVERSES NUANCES DE GRIS POUR REALISER DES PHOTOCOPIES !
POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE OKIMATE 20 IMPRIME UNE COPIE DE TRAVAIL A RAISON DE 80 CPS OU ENCORE A 40 CPS S'IL S'AGIT D'UNE SORTIE QUALITE COURRIER. LES NOUVELLES POLICES DE CARACTERES OKIMATE — CONCUES PROFESSIONNELLEMENT PAR COMPOSITION NUMERIQUE — OFFRENT UNE GRANDE SOUPLESSE. LA VERSION DE BASE PERMET D'IMPRIMER DES CARACTERES ELARGIS, GRAS, FINS ET ITALIQUES, AINSI QUE DES INDICES ET DES EXPOSANTS DEMI-INTERLIGNE, ET DE TRACER UN SOULIGNEMENT CONTINU !

CARACTERISTIQUES

- Impression unidirectionnelle 80 cps.
- Impression qualité courrier 40 cps.
- 80 colonnes avec caractères standard.
- 132 caractères en impression comprimée.
- Tête d'impression longue durée à 24 éléments qui s'installe par simple enclenchement.
- Jeux de caractères européens.
- Double frappe, exposants, indices, italiques et soulignement.
- Graphiques haute résolution 144 × 144 points par pouce.
- Papier normal ou thermique, transparents en acétate.
- Entraînement du papier par friction ou par fonction (support de rouleau de papier en option).
- Cartouche de ruban longue durée "mains propres".
- Ruban d'impression 120 K caratères.
- Tracteur à largeur variable.
- Caractères qualité courrier téléchargeables.
- Mémoire tampon 8 K, tampons distincts d'impact et d'impression permettant réception-impression simultanées.

Papier en rouleau.
Papier à pliage accordéon.
Feuille à feuille.
Transparents en acétate.

Vitesse :
- d'avancement : 6 lpp, 135 ms
- d'interligne : 8 lpp, 112 ms.

Capacité de traitement :
- Traitement de données (10 cpp/80 cpl) : 20 l/mn.
- Qualité courrier (10 cpp/80 cpl) : 14 l/mn.
- Graphiques (ligne d'impression de 960 bits × 24) : 12 lignes (2 pouces verticaux par mn).

Caractéristiques d'impression :
Matrice de caractères (H × V), 18 × 9 qualité "Listing".
Caractères par ligne :

- 132/137 car	17 cpp
- 96 car	12 cpp
- 80 car	10 cpp
- 66 car	8,5 cpp
- 48 car	6 cpp
- 40 car	5 cpp

Traitement de données : 18 × 9.
Qualité courrier : 18 × 18.
Exposant/indice : 9 × 7.
Soulignement.

Italiques - Inclinés :
- Caractères européens.
- CQ téléchargeables : 18 × 18.

Graphiques :
- Graphiques haute résolution : 60 × 72 ppp.
- Tous points adressables : 72 × 72 ppp - 120 × 144 ppp - 144 × 144 ppp.

Papier :
- Type : ordinaire, thermique ou transparents en acétate.
- Entraînement du papier tracteur à largeur variable pour papier continu, entraînement par friction pour feuille à feuille ou papier en rouleau.
- Insertion papier : par l'arrière.
- Largeur : 127 mm à 254 mm.
- Commandes papier : détecteur de fin de papier.

Définition du haut de page.

Caractéristiques physiques :
- Dimensions : 330 × 190 × 60 mm (long. × larg. × haut.) mm.
- Poids : 2,8 kg.
- Alimentation : 220V AC 40 VA.

Fiabilité :
- Intervalle moyen entre panne (MTBF) 2000 h.
- Temps moyen de réparation (MTTR) 15 minutes.
- Tête d'impression enclenchable remplaçable sans outil.

Certaines caractéristiques peuvent dépendre du module personnalisé utilisé. Les caractéristiques peuvent être modifiées sans préavis.

CPC12

VOICI MON BON DE COMMANDE

MODE DE PAIEMENT :
☐ CHEQUE CI-JOINT
☐ CONTRE REMBOURSEMENT

FRAIS DE PORT :
- 70 F PAR OKIMATE
- 30 F POUR ACHATS INFERIEURS A 500 F
- 40 F POUR MOINS DE 1000 F
- 20 F POUR PLUS DE 1000 F

QUANTITE
☐ OKIMATE 20 2290 F TTC (LIVRE AVEC 1 RUBAN + LOGICIEL DE HARD COPY)
☐ CABLE IMPRIMANTE 130 F TTC
☐ RUBAN NOIR 99 F TTC
☐ RUBAN COULEUR 99 F TTC
☐ SUPPORT ROULEAU THERMIQUE 110 F TTC
☐ PAPIER THERMIQUE PAR ROULEAU DE 30 M 69 F TTC
☐ PAPIER NORMAL PAR RAMETTE DE 500 FEUILLES. 110 F TTC
☐ SUPER PAINT SUR DISQUETTE 395 F TTC
☐ SOURIS AMX 690 F TTC

MON AMSTRAD EST UN : ....

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... CODE POSTAL ....

ENVOYEZ LE TOUT A : **Service expédition CBI INFORMATIQUE Chemin de la Viane - Les Tousques - 84360 MERINDOL**

ETIK-DISK

Michel EMERIAU

Voici pour tous ceux qui apprécient d'avoir des disquettes étiquetées d'une manière claire, simple et surtout lisible, un programme qui les comblera enfin ! Terminé le temps des étiquettes d'origine maintes fois gommées parce que le contenu avait changé consécutivement à la découverte providentielle (et à un prix souvent prohibitif) d'un lot de 3 de ces disquettes 3'' dont nos chers CPC sont si friands !

Que ceux qui, plus prudents, disposent d'un second lecteur en 5''1/4 les mettent à l'abri d'une tempête malencontreuse en Mer de Chine (ou ailleurs, n'est-ce pas M. Alan SUGAR ?), soient rassurés, je ne les ai pas oubliés ; d'autant plus que je suis dans ce cas !
Si vous appartenez au petit nombre de possesseurs de lecteurs 3''1/2, sachez que ce programme nécessitera au minimum la modification de la ligne 12030 (en-tête).
ETIK-DISK a été conçu et réalisé sur un CPC 6128 doté d'une imprimante EPSON RX80 F/T ; mais, rassurez-vous, il fonctionnera parfaitement sur votre CPC préféré. Quant à l'imprimante, si vous disposez d'une Epson, aucun problème, sinon elle devrait s'adapter aux codes de contrôle fort peu nombreux et au demeurant tous commentés de ce programme... Si ce n'était pas le cas, il vous serait très simple de les modifier afin d'assurer la compatibilité.
Il vous faudra alimenter votre imprimante en bande-étiquettes ; celles-ci sont du format 102 – 24 mm (1 de front), et contiennent 6 lignes de 41 caractères ramenés à 40 pour le standard 5''1/4 et à 28 pour le standard 3''. Pour ce dernier, il faudra redécouper les bords afin de ramener la longueur à 72 mm à l'aide d'un simple cutter (ce format n'existant pas à ma connaissance en étiquettes).
ETIK-DISK a été réalisé entièrement en Basic sous forme modulaire ; ce qui ouvre la porte à toutes les personnalisations possibles. Son ''look'' professionnel et sa facilité d'utilisation en font un outil très agréable à utiliser.

LE MENU

Pour une plus grande clarté, un ordinogramme met en lumière (figure 1) le plan d'utilisation d'ETIK-DISK...
Dès le lancement, le programme va contrôler (module 16) que votre imprimante est bien connectée. La ligne 16040 n'a d'autre effet que de maintenir l'affichage de la ligne de service 16030 tant que l'imprimante n'est pas en position ''READY''.
L'imprimante connectée, un très beau menu (si, si...) apparaît et vous propose 6 options avec un titre, ô miracle, écrit avec des caractères du format du mode 1 alors que vous êtes en mode 2 ! Petite astuce réalisée par les lignes 15100 à 15210 qui créent des symboles à vocation de demi-lettres... élémentaire...

Première option
Standard Disquette (F1)

Vous devrez passer par cette option au moins une fois après le lancement du programme si vous désirez éditer la moindre étiquette.

Deuxième option
Etiquettes vierges (F2)

En effet, vous devez pouvoir obtenir des étiquettes dont vous compléterez ultérieurement les rubriques au feutre (stylo à bille déconseillé pour les supports magnétiques), afin de ne pas être obligé de recharger à chaque fois votre imprimante en étiquettes.
Après avoir sélectionné F1, un message de service vous indique que vous pouvez passer à l'impression (F2).
Si vous n'avez pas, au préalable, sélectionné F1 au menu princpal, vous vous y rendrez automatiquement avant toute autre opération (de même pour F3 et F4 du menu principal).

Troisième option
Etiquette AV.TEXTE (F3)

C'est en fait l'option la plus importante. Vous allez entrer ici le texte de vos étiquettes. Ce dernier proprement dit, tient en 4 lignes que vous devez entrer une à une (centrage oblige). Si la chaîne entrée tient sur la moitié de la ligne, vous aurez la possibilité de sélectionner une impression en double largeur pour cette ligne, ce qui est très utile pour les titres de vos chères petites disquettes...
A la fin de l'entrée des 4 lignes, vous aurez le temps de souffler un peu si vous avez sélectionné des lignes en double-largeur (mais évitez la cigarette, les disquettes n'appréciant pas toujours la fumée !). ETIK-DISK va reproduire le cadre ''texte'' tel qu'il sera imprimé...
A cet effet, il va emprunter le module 21 (Zoom) qui analyse pixel par pixel chaque ligne en double-largeur, le charge en mémoire dans le champ &3000, le redessine en double-largeur et éventuellement restaure le pointillé de l'étiquette si elle est pour un standard 3'' !
Une fois ce petit travail achevé, il ne vous restera qu'à remplir le cadre ''en-tête'' en suivant les messages de service, puis éventuellement provoquer l'impression (F2) si vous êtes satisfait.

Quatrième option
Impression (F4)

La sélection F4 provoquera l'impression des dernières chaînes entrées dans le dernier standard sélectionné.

Cinquième option
Edition lecteur (F5)

Lorsque l'on édite des étiquettes pour des disquettes, il peut être utile de se remémorer le contenu de celles-ci sans sortir du programme et ce, quel que soit le lecteur. Toutefois, il est à noter que le lecteur courant redeviendra le ''A'' à la fin de chaque opération, même si vous avez édité le catalogue du lecteur ''B''.

Sixième option
Fin (F6)

Cette option réinitialise votre imprimante et envoie un reset sur votre CPC adoré qui l'a bien mérité !

POUR COMMENCER

Je vous conseille d'entrer et de lancer les lignes 15030 à 14090 qui vont vous fournir les caractères suivants :
à touche 26
° touche 17
ç touche 22
é touche 17 + SHIFT
ù touche 27 + SHIFT
è touche 19 + SHIFT

Ensuite, vous pourrez sauvegarder ce micro-programme pour le recharger plus tard par un ''MERGE'' afin de l'ajouter à vos propres programmes.

LE LISTING

Lignes 10 à 999 :
Initialisations.
Lignes 1000 à 1999 :
Menu principal et aiguillages.
Lignes 2000 à 2999 :
Sélection standard disquettes.
Lignes 3000 à 3999 :
Sélection étiquettes vierges.
Lignes 4000 à 4999 :
Sélection étiquettes av. texte.
Lignes 5000 à 5999 :
Impression.
Lignes 6000 à 6999 :
Edition catalogue disquette.
Lignes 7000 à 7999 :
Fin du programme et réinitialisations.
Lignes 8000 à 13999 :
Création étiquettes vidéo et rubriques.
Lignes 14000 à 14999 :
Edition message double-largeur.
Lignes 15000 à 15999 :
Matrices de redéfinition des caractères.

MENU PRINCIPAL

A

F1 Standard disquette — F2 Etiquettes vierges — F3 Etiquettes av. texte — F4 Ordre d'impression — F5 Edition catalogue — F6 FIN

F1 Sél ? — N → 1 — O

1: F1 3"00 — F2 5"25 — F3 RET

2: F1 E/V — F2 IMP — F3 RET

3: F1 E/T — F2 IMP — F3 RET

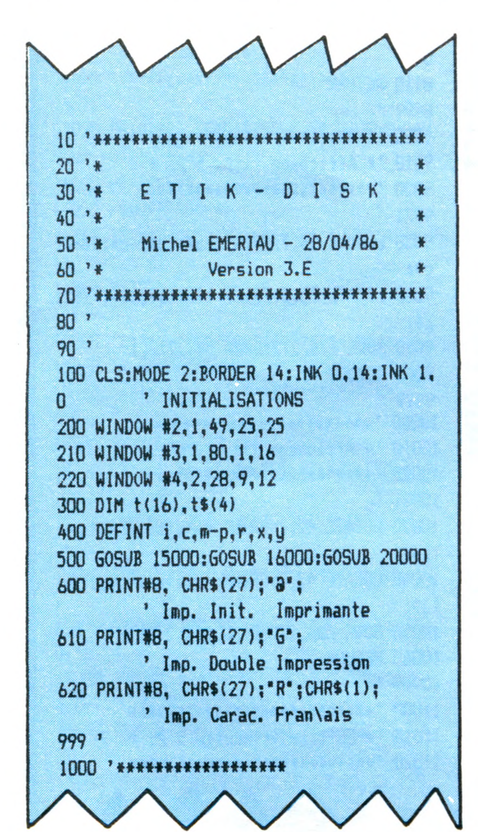
IMP RET

5: F1 A — F2 B — F3 RET

Lignes 16000 à 16999 :
Ordre de connexion imprimante.
Lignes 17000 à 19999 :
Tracé des grilles des menus.
Lignes 20000 à 20999 :
Création du titre.
Lignes 2100 à 21180 :
Zoom. Grossissement des caractères.

LES VARIABLES

a$	: chaîne "titre".
r$	: chaîne "réponse".
t$(1) à t$(4)	: chaînes "texte".
ta$ à tj$	: chaînes "en-tête".
c	: nombre de caractères par ligne de texte.
i	: variable de boucle.
m, n, o, p	: variables du module "Zoom".
r	: variable affectée aux réponses.
t(1) à t(16)	: valeurs des différents "space$".
x, y	: abscisses, ordonnées.



```
10 '***********************************
20 '*                                 *
30 '*     E T I K - D I S K           *
40 '*                                 *
50 '*    Michel EMERIAU - 28/04/86    *
60 '*          Version 3.E            *
70 '***********************************
80 '
90 '
100 CLS:MODE 2:BORDER 14:INK 0,14:INK 1,
0          ' INITIALISATIONS
200 WINDOW #2,1,49,25,25
210 WINDOW #3,1,80,1,16
220 WINDOW #4,2,28,9,12
300 DIM t(16),t$(4)
400 DEFINT i,c,m-p,r,x,y
500 GOSUB 15000:GOSUB 16000:GOSUB 20000
600 PRINT#8, CHR$(27);"@";
          ' Imp. Init.  Imprimante
610 PRINT#8, CHR$(27);"G";
          ' Imp. Double Impression
620 PRINT#8, CHR$(27);"R";CHR$(1);
          ' Imp. Carac. Fran\ais
999 '
1000 '*****************
```

```
1010 '* Menu principal *
1020 '*****************
1021 '
1030 CLS
1040 PRINT a$:GOSUB 17000
1050 LOCATE 28,6:PRINT"M E N U   P R I N
 C I P A L
1060 LOCATE 20,8:PRINT "f1":LOCATE 26,8:
PRINT "S{lection du standard disquette
1070 LOCATE 20,10:PRINT "f2":LOCATE 26,1
0:PRINT "S{lection {tiquettes vierges
1080 LOCATE 20,12:PRINT "f3":LOCATE 26,1
2:PRINT "S{lection {tiquettes av. texte
1090 LOCATE 20,14:PRINT "f4":LOCATE 26,1
4:PRINT "Impression des donn{es
1100 LOCATE 20,16:PRINT "f5":LOCATE 26,1
6:PRINT "Edition catalogue lecteur A ou
B
1110 LOCATE 20,18:PRINT "f6":LOCATE 26,1
8:PRINT "Fin des op{rations
1120 r$=INKEY$:r=VAL(r$):r$=""
1130 IF r<1 OR r>6 THEN 1120
1140 IF (r=2 OR r=3 OR r=4) AND c<>28 AN
D c<>40 THEN r=1
1500 ON r GOTO 2000,3000,4000,5000,6000,
7000
1999 '
```

```
2000 '*********************************
2010 '* S{lection standard disquette *
2020 '*********************************
2021 '
2030 CLS
2040 PRINT a$
2050 GOSUB 8000:GOSUB 18070
2060 LOCATE 57,18:PRINT "STANDARD DISQUE
TTE
2070 LOCATE 57,20:PRINT "Standard 3";CHR
$(34);"00"
2080 LOCATE 57,22:PRINT "Standard 5";CHR
$(34);"25"
2090 LOCATE 57,24:PRINT "Retour menu pri
ncipal
2100 r$=INKEY$
2110 IF r$<>"1" AND r$<>"2" AND r$<>"3"
THEN 2100
2120 IF r$="1" THEN WINDOW #1,42,69,9,12
:c=28:GOSUB 8000
2130 IF r$="2" THEN WINDOW #1,36,75,9,12
:c=40:GOSUB 8000
2140 IF r$="3" THEN r$="":GOTO 1000
2150 r$="":GOTO 2100
2999 '
3000 '*********************************
3010 '* S{lection {tiquettes vierges *
```

```
3020 '********************************
3021 '
3030 CLS
3040 PRINT a$
3050 GOSUB 8000:GOSUB 18000
3060 LOCATE 57,18:PRINT "ETIQUETTES VIER
GES
3070 LOCATE 57,20:PRINT "Etiquette vierg
e
3080 LOCATE 57,22:PRINT "Impression
3090 LOCATE 57,24:PRINT "Retour menu pri
ncipal
3100 GOSUB 16000
3110 r$=INKEY$
3120 IF r$<>"1" AND r$<>"2" AND r$<>"3"
THEN 3110
3130 IF r$="1" THEN ret=1:t$(1)="":t$(2)
="":t$(3)="":t$(4)="":tb$=SPACE$(3):td$=
SPACE$(1):tg$=SPACE$(8):ti$=SPACE$(1)
3140 IF r$="2" THEN GOSUB 5000
3150 IF r$="3" THEN ret=0:r$="":GOTO 100
0
3160 IF r$="1" THEN PRINT#2, " ETIQUETTE
 PRETE A ETRE IMPRIMEE";
3170 r$="":GOTO 3110
3999 '
4000 '*********************************
4010 '* S(lection (tiquettes av. texte *
4020 '*********************************
4021 '
4030 CLS
4040 PRINT a$
4050 GOSUB 8000:GOSUB 18000
4060 LOCATE 57,18:PRINT "ETIQUETTES AV.
TEXTE
4070 LOCATE 57,20:PRINT "Entr(e des donn
(es
4080 LOCATE 57,22:PRINT "Impression
4090 LOCATE 57,24:PRINT "Retour menu pri
ncipal
4100 r$=INKEY$
4110 IF r$<>"1" AND r$<>"2" AND r$<>"3"
THEN 4100
4120 IF r$="1" THEN ret=1:GOTO 4150
4130 IF r$="2" THEN GOSUB 5000:GOTO 4100
4140 IF r$="3" THEN ret=0:GOTO 1000
4150 FOR i=1 TO 4:
        ' Boucle d'entr(e
4160 LOCATE #1,1,i:INPUT #1,;"",t$(i):t$
(i)=LEFT$(t$(i),c)
4170 t(i+4)=(c-LEN(t$(i)))/2
4180 t(i+12)=((c/2)-LEN(t$(i)))/2
4190 LOCATE #1,1,i:PRINT #1,SPACE$(t(i+4
));t$(i)
4200 IF LEN(t$(i))<=c/2 AND t$(i)<>"" TH
EN GOSUB 14000
4210 IF r$="0" THEN t(i)=2:r$="":ELSE t(
i)=1:r$=""
4220 t(i+8)=(c-((LEN(t$(i)))*t(i)))/2
4230 NEXT i
4240 CLS#1
4250 FOR i=1 TO 4:
        ' Boucle de r(affichage
4260 IF t(i)=1 THEN LOCATE #1,1,i:PRINT
#1,SPACE$(t(i+4));t$(i)
4270 IF t(i)=2 THEN LOCATE #1,1,i:PRINT
#1,SPACE$(t(i+12));t$(i):GOSUB 21000
4280 NEXT i
4290 PRINT
4300 GOSUB 19000
4310 LOCATE 6,7:PRINT "ENTREE DE L'EN-TE
TE":CLS#2
4320 PRINT#2, "   Exemple : 024";:LOCATE
 #4,1,1:INPUT #4,;"N( Disk (3 car.) :",r
$:r$=LEFT$(r$,3)
4330 IF LEN(r$)<3 THEN r$=" "+r$:GOTO 43
30:ELSE tb$=r$:CLS#2
4340 PRINT#2, "   1 , 2 , A ou B";:LOCAT
E #4,1,2:INPUT #4,;"N( Face (1 car.) :",
r$:r$=LEFT$(r$,1)
4350 IF r$<>"1" AND r$<>"2" AND r$<>"A"
AND r$<>"B" AND r$<>"a" AND r$<>"b" AND
r$<>"" THEN 4340:ELSE td$=r$:CLS#2:IF td
$="" THEN td$=" "
4360 PRINT#2, "   Exemple : 28/04/86";:L
OCATE #4,1,3:INPUT #4,;"Date    (8 car.)
 :",r$:r$=LEFT$(r$,8)
4370 IF LEN(r$)<8 THEN r$=" "+r$:GOTO 43
70:ELSE tg=r$:CLS#2
4380 PRINT#2, "   <D>ata , <S>yst)me ou
<I>BM";:LOCATE #4,1,4:INPUT #4,;"Format
 (1 car.) :",r$:r$=LEFT$(r$,1)
4390 r$=UPPER$(r$):
4400 IF r$<>"D" AND r$<>"S" AND r$<>"I"
AND r$<>"" THEN 4380:ELSE ti$=r$:CLS#2:I
F ti$="" THEN ti$=" "
4410 IF c=40 THEN GOSUB 9000
4420 LOCATE 57,7:PRINT tb$;:LOCATE 67,7:
PRINT td$;:LOCATE 49,8:PRINT tg$;:LOCATE
 67,8:PRINT ti$;:IF c=40 THEN GOSUB 9050
:ELSE GOSUB 10050
4430 PRINT#2, " ETIQUETTE PRETE A ETRE I
MPRIMEE";
4440 GOTO 4100
4999 '
5000 '*************************
5010 '* Impression des donn(es *
5020 '*************************
5021 '
5030 GOSUB 16000:GOSUB 13000:PRINT#8, ta
$;tb$;tc$;td$;te$
5040 PRINT#8, CHR$(27);"-";CHR$(1);
        ' Imp. Mode Soulign( "ON"
5050 GOSUB 13000:PRINT#8, tf$;tg$;th$;ti
$;tj$
5060 PRINT#8, CHR$(27);"-";CHR$(0);
        ' Imp. Mode Soulign( "OFF"
5070 FOR i=1 TO 4:
        ' Boucle d'impression
5080 GOSUB 13000:PRINT#8, SPACE$(t(i+8))
;
5090 IF t(i)=2 THEN PRINT#8, CHR$(27);CH
R$(14);  ' Imp. Double Largeur
5100 PRINT#8, t$(i)
5110 NEXT i
5120 IF ret=1 THEN RETURN
        ' Retour Menu Secondaire
5130 GOTO 1000
        ' Retour Menu Principal
5999 '
6000 '********************
6010 '* Edition catalogue *
6020 '********************
6021 '
6030 CLS
6040 PRINT a$
6050 GOSUB 18000
6060 LOCATE 57,18:PRINT"EDITION CATALOGU
E
6070 LOCATE 57,20:PRINT "Au lecteur A
6080 LOCATE 57,22:PRINT "Au lecteur B
6090 LOCATE 57,24:PRINT "Retour menu pri
ncipal
6100 r$=INKEY$
6110 IF r$<>"1" AND r$<>"2" AND r$<>"3"
THEN 6100
6120 IF r$="1" THEN CLS#3:LOCATE 1,1:CAT
6130 IF r$="2" THEN CLS#3:LOCATE 1,1:|B:
CAT:|A
6140 IF r$="3" THEN r$="":GOTO 1000
6150 LOCATE 1,1:PRINT a$;
6160 r$="":GOTO 6100
6999 '
7000 '*********************
7010 '* Fin des op(rations *
7020 '*********************
7021 '
7030 PRINT#8, CHR$(27);"@";
        ' Imp. Init.  Imprimante
7040 CALL 0
        ' Initialisation CPC
7999 '
8000 '****************************
8010 '* Trac( du cadre (tiquette *
8020 '****************************
8021 '
8030 LOCATE 35,6:PRINT CHR$(150);STRING$
(40,154);CHR$(156)
8040 FOR i=7 TO 12
8050 LOCATE 35,i:PRINT CHR$(149);SPACE$(
40);CHR$(149)
8060 NEXT i
8070 LOCATE 35,13:PRINT CHR$(147);STRING
$(40,154);CHR$(153)
8080 IF c=28 THEN FOR i=7 TO 12:LOCATE 4
1,i:PRINT CHR$(175);:LOCATE 70,i:PRINT C
HR$(175):NEXT i
8090 IF c=40 THEN GOSUB 11000:GOSUB 9000
8100 IF c=28 THEN GOSUB 12000:GOSUB 1000
0
8110 RETURN
8999 '
9000 '***********************
9010 '* Affichage titre 5"25 *
9020 '***********************
9021 '
9030 LOCATE 36,7:PRINT ta$;tb$;tc$;td$;t
e$;
9040 LOCATE 36,8:PRINT tf$;tg$;th$;ti$;t
j$;
9050 MOVE 279,272:DRAW 599,272,1
9060 RETURN
9999 '
10000 '***********************
10010 '* Affichage titre 3"00 *
10020 '***********************
10021 '
10030 LOCATE 42,7:PRINT ta$;tb$;tc$;td$;
te$;
10040 LOCATE 42,8:PRINT tf$;tg$;th$;ti$;
tj$;
10050 MOVE 326,272:DRAW 552,272,1
10060 RETURN
10999 '
11000 '**************************
11010 '* En-t)te (tiquette 5"25 *
11020 '**************************
```

```
11021 '
11030 ta$="****** Disk 5"+CHR$(34)+"25
n[ "
11040 tb$="   "
11050 tc$=". Face "
11060 td$=" "
11070 te$=" ******"
11080 tf$="****** Date "
11090 tg$="         "
11100 th$=" . Format "
11110 ti$=" "
11120 tj$=" ******"
11130 RETURN
11999 '
12000 '*************************
12010 '* En-t)te (tiquette 3"00 *
12020 '*************************
12021 '
12030 ta$="* Disk 3"+CHR$(34)+"00 n[ "
12040 tb$="   "
12050 tc$=". Face "
12060 td$=" "
12070 te$=" *"
12080 tf$="* Date "
12090 tg$="         "
12100 th$=" . Format "
12110 ti$=" "
12120 tj$=" *"
12130 RETURN
12999 '
13000 '*************************
13010 '* Marge gauche (tiquette *
13020 '*************************
13021 '
13030 IF c=28 THEN PRINT#8, CHR$(27);"1"
;CHR$(6);' Imp. Marge Gauche à 6
13040 IF c=40 THEN PRINT#8, CHR$(27);"1"
;CHR$(0);' Imp. Marge Gauche à 0
13050 RETURN
13999 '
14000 '*************************
14010 '* Message double largeur *
14020 '*************************
14021 '
14030 PRINT#2, "CARACTERES EN DOUBLE LAR
GEUR (O/N) ?";
14040 r$=INKEY$
14050 r$=UPPER$(r$)
14060 IF r$<>"O" AND r$<>"N" THEN 14040
14070 CLS #2
14080 RETURN
14999 '
15000 '****************************
15010 '* Reconfigurations matrices *
15020 '****************************
15021 '
15030 SYMBOL AFTER 64
15040 SYMBOL 64,96,24,120,12,124,204,118
,0:      ' à
15050 SYMBOL 91,24,36,24,0,0,0,0,0:
        ' [
15060 SYMBOL 92,0,0,60,102,96,102,60,120
:       ' \
15070 SYMBOL 123,12,48,60,102,126,96,60,
0:      ' {
15080 SYMBOL 124,48,12,102,102,102,102,6
2,0:    ' |,
15090 SYMBOL 125,48,12,60,102,126,96,60,
0:      ' }
15100 SYMBOL 244,255,60,60,63,60,60,255,
0:      ' E 1/2
15110 SYMBOL 245,252,12,192,192,192,12,2
52,0:   ' E 2/2
15120 SYMBOL 246,63,51,3,3,3,3,15,0:
        ' T 1/2
15130 SYMBOL 247,252,204,192,192,192,192
,240,0:  ' T 2/2
15140 SYMBOL 248,63,3,3,3,3,3,63,0:
        ' I 1/2
15150 SYMBOL 249,252,192,192,192,192,192
,252,0:  ' I 2/2
15160 SYMBOL 250,252,60,60,63,60,60,252,
0:      ' K 1/2
15170 SYMBOL 251,60,60,240,192,240,60,60
,0:      ' K 2/2
15180 SYMBOL 252,255,60,60,60,60,60,255,
0:      ' D 1/2
15190 SYMBOL 253,192,240,60,60,60,240,19
2,0:    ' D 2/2
15200 SYMBOL 254,15,60,60,15,0,60,15,0:
        ' S 1/2
15210 SYMBOL 255,240,60,0,240,60,60,240,
0:      ' S 2/2
15220 RETURN
15999 '
16000 '************************
16010 '* Connection imprimante *
16020 '************************
16021 '
16030 PRINT#2, "C O N N E C T E Z   L '
I M P R I M A N T E ";
16040 PRINT#8, CHR$(27);"2";
        ' Imp. Esp. Ligne 1/6 "
16050 CLS#2
16060 RETURN
16999 '
17000 '************************
17010 '* Grille menu principal *
17020 '************************
17021 '
17030 LOCATE 18,5:PRINT CHR$(150);STRING
$(4,154);CHR$(158);STRING$(35,154);CHR$(
156);
17040 FOR i=1 TO 11 STEP 2
17050 LOCATE 18,5+i:PRINT CHR$(149);SPAC
E$(4);CHR$(149);SPACE$(35);CHR$(149);
17060 LOCATE 18,6+i:PRINT CHR$(151);STRI
NG$(4,154);CHR$(159);STRING$(35,154);CHR
$(157);
17070 NEXT i
17080 LOCATE 18,18:PRINT CHR$(149);SPACE
$(4);CHR$(149);SPACE$(35);CHR$(149);
17090 LOCATE 18,19:PRINT CHR$(147);STRIN
G$(4,154);CHR$(155);STRING$(35,154);CHR$
(153);
17100 RETURN
17999 '
18000 '*************************
18010 '* Grille menu secondaire *
18020 '*************************
18021 '
18030 LOCATE 50,17:PRINT CHR$(150);STRIN
G$(4,154);CHR$(158);STRING$(24,154);CHR$
(156);
18040 FOR i=1 TO 5 STEP 2
18050 LOCATE 50,17+i:PRINT CHR$(149);SPA
CE$(4);CHR$(149);SPACE$(24);CHR$(149);
18060 LOCATE 50,18+i:PRINT CHR$(151);STR
ING$(4,154);CHR$(159);STRING$(24,154);CH
R$(157);
18070 NEXT i
18080 LOCATE 50,24:PRINT CHR$(149);SPACE
$(4);CHR$(149);SPACE$(24);CHR$(149);
18090 LOCATE 50,25:PRINT CHR$(147);STRIN
G$(4,154);CHR$(155);STRING$(24,154);CHR$
(153);
18100 LOCATE 52,20:PRINT "f1
18110 LOCATE 52,22:PRINT "f2
18120 LOCATE 52,24:PRINT "f3
18130 RETURN
18999 '
19000 '*****************
19010 '* Grille en-t)te *
19020 '*****************
19021 '
19030 LOCATE 1,6:PRINT CHR$(150);STRING$
(27,154);CHR$(156);
19040 LOCATE 1,7:PRINT CHR$(149);SPACE$(
27);CHR$(149);
19050 LOCATE 1,8:PRINT CHR$(151);STRING$
(27,154);CHR$(157);
19060 FOR i=1 TO 4
19070 LOCATE 1,8+i:PRINT CHR$(149);SPACE
$(27);CHR$(149);
19080 NEXT i
19090 LOCATE 1,13:PRINT CHR$(147);STRING
$(27,154);CHR$(153);
19100 RETURN
19999 '
20000 '*********
20010 '* Titre *
20020 '*********
20021 '
20030 FOR i=1 TO 80:READ a:a$=a$+CHR$(a)
:NEXT i  ' Boucle Chargement de Chaine
20040 DATA 86,101,114,115,105,111,110,32
,51,46,69,32,45,32,49,57
20050 DATA 56,54,32,32,32,32,32,32,32,32
,32,244,245,32,246,247
20060 DATA 32,248,249,32,250,251,32,32,1
54,32,32,252,253,32,248,249
20070 DATA 32,254,255,32,250,251,32,32,3
2,32,32,32,32,32,32,32
20080 DATA 164,32,77,105,99,104,101,108,
32,69,109,101,114,105,97,117
20090 RETURN
20999 '
21000 '********
21010 '* Zoom *
21020 '********
21021 '
21030 m=i*(-16)+287
21040 n=i*(-16)+272
21050 o=440-(c*4)
21060 p=LEN(t$(i)) MOD 2
21070 FOR y=m TO n STEP -2
21080 FOR x=o TO 439
        ' Boucle de Lecture
21090 POKE &3000+x,TEST(x,y)
21100 NEXT x
21110 MOVE o,y
21120 IF p=1 AND c=28 THEN MOVER -8,0
21130 FOR x=o TO 439
        ' Boucle d'Ecriture
21140 DRAWR 2,0,PEEK(&3000+x)
21150 NEXT x
21160 NEXT y
21170 IF p=1 AND c=28 THEN LOCATE 41,i+8
:PRINT CHR$(175);
21180 RETURN ■
```



Marcel LE JEUNE

Après avoir étudié en détail le fonctionnement de l'analyseur de syntaxe dans notre dernier numéro, nous sommes parés aujourd'hui pour l'étude du traitement des actions, verbe par verbe.

Nous allons commencer par renseigner dès à présent les lignes de remarque initialement prévues, mais que nous avions supprimées pour ne pas trop vous aider dans la résolution de l'aventure. On se réfèrera pour cela au tableau n° 1. Une fois cette opération effectuée, l'architecture du programme devient déjà plus claire, non ? Pour l'instant, ne renumérotez pas les lignes du programme, car vous ne pourriez plus suivre les explications des différentes actions à cause du décalage que provoquerait cette opération.

Ouvrons ici une parenthèse pour expliquer le rôle de quelques variables que nous allons rencontrer au cours de notre analyse. Elles figurent au tableau n° 2 et représentent des drapeaux (flags en anglais). Leur contenu est égal à 1 lorsque la condition est remplie et à 0 lorsqu'elle ne l'est pas. Par exemple, on dira que F3, comme tous les autres drapeaux d'ailleurs, vaut 0 en début de partie. Par contre, dès que vous aurez assommé la sentinelle, F3 sera égal à 1. Nous verrons en temps utile quand sont utilisés ces drapeaux, mais pour le moment, l'heure est venue de passer nos verbes en revue.

ALLER

Le traitement de ce verbe est extrêmement facile, c'est pourquoi nous le voyons en premier. Ceci présente l'avantage de pouvoir se promener très facilement dans le labyrinthe et de vérifier s'il n'y a pas d'erreur dans la liste des objets visibles à chaque emplacement. En ligne 380, nous testons si le complément est bien Nord, Sud, Est ou Ouest. Si vous demandez d'aller ailleurs (Aller saucisson, par exemple), vous aurez droit aux sévères remontrances de votre ordinateur, que l'on trouve aux lignes 2620 de chaque verbe, une ligne testant si l'action est possible avec le complément que vous avez donné. Viennent ensuite les lignes 390 à 420 qui testent si la direction demandée est accessible (voir plan du château) et commandent le déplacement en conséquence : E = E + 1 pour l'Est et E = E − 1 pour l'Ouest. Si le déplacement est possible, vous aurez le droit à l'un des messages situés entre 2700 et 2780 ; sinon on va en 2800 chercher le message "Vous ne pouvez pas aller par là !".

PRENDRE

Signalons, avant de poursuivre, que l'ordre des verbes dans le programme n'a aucune importance. En général, on les implante au fur et à mesure des besoins et en fonction du scénario. Prendre est un verbe qui sert très souvent au cours d'un jeu d'aventure, mais son traitement est très simple. En ligne 440, on teste si le nombre d'objets transportés est égal à 4. Si c'est le cas, vous ne pouvez pas en prendre d'autre et un message situé en 2870 vous l'indiquera. Vient ensuite la ligne 450 qui teste si les compléments au verbe "prendre" sont plausibles. La ligne 470 vous envoie vers une routine très importante située en 2430 qui vérifie si l'objet que vous souhaitez prendre se trouve bien à l'endroit où vous vous trouvez. Si ce n'est pas le cas, on va en 2840 chercher un message du genre "Je ne vois pas de camion ici". Notez la présence de deux messages quasiment identiques, mais l'un correspond aux noms d'objets commençant par une consonne (2850) et l'autre aux noms commençant par une voyelle (2840). En ligne 480, on teste si l'on se trouve sur le chemin de ronde (E = 2), si l'on peut prendre les clés sans avoir assommé la sentinelle (F3 = 0). Si c'est le cas, la sentinelle se réveille et vous tue, ce qui est dommage ! En 490, on teste si on prend la corde, ce qui a pour effet de faire sonner la cloche et d'interrompre à nouveau l'aventure, ce qui est tout aussi dommage que tout à l'heure. Enfin, on ne vous y reprendra plus ! Finalement, en 500, rien ne s'est opposé à la prise de l'objet choisi. On modifie sa position dans le tableau EO(n) en lui attribuant le coefficient 99 qui signifie que l'objet est transporté. On en profite pour incrémenter NT qui est le compteur d'objets transportés et on revient à la maison après être passé en 2710 chercher un petit message d'accord.

OUVRIR

Le traitement de ce verbe est légèrement plus complexe.

530 — On s'assure que vous ne voulez pas ouvrir des trucs impossibles.

540 — Si on ouvre un tiroir dans la salle de torture, un poignard devient visible.

570 — Si on ouvre l'armoire dans le bureau du géolier, le message devient visible.

580 — Si on ouvre le camion sur le parking, la pince coupante devient visible.

590 — Si on ouvre la malle dans le garage, le plan du château devient visible.

600 à 660 — On est devant le Kommandatur. On ne peut ouvrir la porte que si l'on possède le trousseau de clés. Dans ce cas, l'ordinateur vous demande avec quoi vous voulez ouvrir la porte. La ligne 630 autorise les mots CLES ou TROUSSEAU DE CLES. Si les conditions sont remplies, vous ne voyez plus "une porte", mais "une porte ouverte". On peut donc modifier le contenu d'une variable en cours d'aventure et nous aurons l'occasion de retrouver des exemples semblables. De plus, vous avez maintenant accès vers le Sud (640).

670 à 710 — Vous êtes dans le bureau du commandant et vous voulez ouvrir le coffre. On vous demande d'entrer la combinaison et si vous ne l'avez pas, vous êtes capturé. Si tout est en ordre, le passe-partout devient visible (690).

720 à 770 — Vous êtes devant la grille et vous voulez l'ouvrir pour quitter la forteresse. Ce ne sera possible que si le garde est tué (F7 = 1) et si vous transportez le passe-partout.

Le mois prochain, nous étudierons d'autres verbes, mais dès à présent, vous en savez presque assez pour écrire votre propre jeu d'aventure.

A bientôt.

TABLEAU 1

```
 375 REM - ALLER
 435 REM - PRENDRE
 525 REM - OUVRIR
 775 REM - REMPLIR
 815 REM - TUER
 885 REM - LIRE
 965 REM - ASSOMMER
1055 REM - DONNER
1085 REM - DEMANDER
1125 REM - COUPER
1165 REM - INVENTAIRE
1215 REM - ALLUMER
1305 REM - ETEINDRE
1365 REM - POSER, JETER
1415 REM - MANGER
1475 REM - BOIRE
1575 REM - CASSER
1615 REM - TOURNER
```

TABLEAU 2

F0 - Vous avez le code secret
F1 - Le prisonnier a bu de l'eau
F2 - Le bidon est plein d'eau
F3 - La sentinelle est assommée
F4 - Il est possible de couper la chaîne
F5 - La chaîne est coupée
F6 - La lampe est allumée

A SUIVRE...


ZOMBI
AMSTRAD CPC
464/664/6128
(Disquette)
UBI Soft
PROCHAINEMENT
DISPONIBLE
COMMODORE
ET SPECTRUM
180 F
VERSION
DISK
ZOMBI
NOM :
ADRESSE :
VILLE :
CODE POSTAL :
PORT GRATUIT Règlement par chèque bancaire ou CCP.
1, Voie Félix Eboué 94000 Créteil TEL. 43.39.23.21

INTERFACE DE PUISSANCE

Denis BONOMO

Commander des circuits de puissance à partir de l'AMSTRAD peut être un besoin réel pour tous ceux qui ont décidé de faire accomplir des tâches domestiques à leur AMSTRAD. Ainsi, il est possible de régler son chauffage ou de trouver le café tout chaud, le matin au réveil.

Interfaces KDS commercialisées par ESAT Software.

Pour commander des circuits de puissance, il faut disposer d'une carte de sortie équipée de relais dont les contacts sont prévus pour des courants de forte intensité. L'interface KDS est équipée de 8 relais 1 circuit (repos/travail), ce qui est largement suffisant pour la plupart des applications.
La programmation de l'interface est extrêmement simple : une seule adresse à retenir, celle du "port" de sortie, vers lequel on envoie un octet dont la valeur est fonction des relais à coller : si vous êtes faché avec le binaire, bien que les connaissances requises soient élémentaires et la notice explicite sur ce point, vous pouvez toujours faire appel au Basic de l'AMSTRAD : un 0 décolle le relais, un 1 le colle. L'octet envoyé pour coller les relais 0, 1 et 7 sera 10000011, soit la valeur décimale 131.
Il existe deux versions de la carte, utilisant soit le bus d'extension, soit la sortie Centronics, hàbituellement mobilisée par l'imprimante ; à choisir selon vos besoins !
Physiquement, l'interface se présente sous la forme d'un petit module rectangulaire, enfermé dans un boîtier plastique. Le bornier correspondant aux différents contacts de relais n'est accessible qu'en ouvrant le boîtier. Il faudra établir les liaisons avant de mettre les circuits sous tension, comme le veulent la logique et la prudence les plus élémentaires. La tension d'alimentation est fournie au module KDS par un bloc secteur directement relié à l'extension. De conception saine et simple à programmer, l'extension de puissance KDS rendra service à tous ceux qui ont des besoins d'automatismes.



Dans CPC 10, nous remerciions l'illustre inconnu qui nous avait communiqué un POKE miraculeux pour sortir, sur imprimante, les numéros de lignes exécutées sous contrôle d'un TRON. Cette astuce valait pour un 464.

André MILLET

nous propose de réaliser la même chose sur 6128 ou 664. Seule l'adresse du POKE change. Il suffit de faire POKE &AC06,8. Dans un programme où l'on voudrait ''tracer'' à partir de la ligne 125, il suffira d'ajouter 124 TRON : POKE &AC06,8.

Yves CHOMAT - 40 BISCAROSSE

Lister un programme Basic en faisant effectuer des sauts de page à l'imprimante là où bon vous semble, ça vous tente ? Rien de plus simple : il suffit de glisser dans le programme à lister une instruction REM suivie d'un appui sur CTRL L. Vous obtiendrez, sur l'écran, REM ↓. Ceci est valable sur CPC 664 et 6128. Sur le 464, allez savoir pourquoi, il faut appuyer 4 fois de suite sur CTRL L. Bonnes éditions de listings !

TABLE DES REFERENCES CROISEES DES VARIABLES BASIC CPC N° 7 - PAGE 65

Cet excellent programme, tout en langage machine, écrit par To Minh TRI, présentait le défaut majeur de ne point fonctionner sur le 6128. Vous avez été très nombreux à téléphoner au service technique de la revue qui vous avait promis de publier la modification à apporter au programme, dès que l'un des lecteurs l'aurait trouvée. C'est aujourd'hui chose faite, grâce à la perspicacité de Joël KERGOZOU de Triel sur Seine qui nous propose la méthode suivante :
Tout d'abord, il faut effectuer toutes les modifications prévues pour le 664 telles qu'elles sont décrites dans le tableau de la page 65. La raison du plantage sur 6128 était due à l'adresse de la routine de conversion entier/ASCII qui se trouve implantée en EF4A. La modification pourra se faire très facilement dans le programme Basic. En ligne 334, il faudra remplacer les octets 82,EE par 4A,EF et le checksum de la ligne devient 430 au lieu de 467.
Cette version du programme apparaîtra sous le nom XREF 128 sur la diquette n° 6 de CPC, et Joël KERGOZOU recevra un superbe livre d'aventure en récompense de son envoi.

PETITES ANNONCES

La place réservée aux petites annonces est limitée. En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée. Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées... De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet.

Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage.

En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes.

Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case.

Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée.

Vends OKIMATE 20 coul. + Hardcopy + 2 têtes neuves (val. 300 F) + support rouleau (val. 99 F) très peu servi, valeur totale, 3400 F, prix 2600 F. Tél.: 43.32.63.84.

AMSTRAD 464 mono + logiciels + crayon optique DK Tronics : 2700 F. Tél.: 37.45.65.95.

Vends ZX81 + 16 K + magnéto + K7 échecs. Radio K7 FM stéréo sous garantie. Chacun : 500 F à débattre. Tél.: 83.45.20.05 (Meurthe et Moselle).

Vends CPC 664 + logiciels d'origine + revues CPC + livres + disquettes, neuf : 5500 F. P. BERGOUIGNAN, tél.: (1) 43.54.83.89 après 17h.

Poss. PCW 8256 ai recomposé un programme mais non informaticien n'arrive pas à conclure. Qui peut m'aider ? Tél.: 46.78.12.51.

Echange programmes pour CPC 6128. M. BOUCLY, 12 rue Barantonnerie, 78610 LE PERRAY, tél.: 34.84.61.37 après 19h.

Vends 42 jeux sur K7 (utilitaires, arcades, aventures) : 100 F chaque. Vends aussi pour AMSTRAD : Basic 1er pas : 150 F. Tél.: 42.27.6.22.

Vends CPC 464 coul. (garantie fév. 87) + joy + 10 jeux + revues av. listing : 3000 F. M. GUTIERREZ, 2 villa des Tilleuls, 95500 GONESSE, tél.: 39.87.24.29.

Vends cause double emploi C64 : 3700 F avec manettes, magnéto, auto-formation + cassettes, revues. Tél.: 42.40.80.59 après 19h.

Vends ou échange programmes C/D pour CPC 464. M. Pascal GUENOT, 7 rue Lorget, 93200 ST. DENIS.

Vends moniteur vert tbe : 500 F, port compris. Philippe MATRUVE, 73 rue du Bocage, 22950 TREGUEUX, tél.: 96.78.38.06, demander Philippe.

Cherche lecteur de disquettes DD1 bon état. Contacter M. Alexandre AUBRY, 77 av. Danièle CASANOVA, VITRY, tél.: 46.82.52.25.

Vends ou échange logiciels pour AMSTRAD (K7 ou disque). Cherche divers langages et compilateurs. Tél.: 73.60.36.72 après 18h.

Cherche Amstradistes CPC région Ozoir 77 pour soirées amicales et échange de connaissances. Francis, tél.: 60.29.47.43 après 19h.

Amélie Minuit tourne sur 464 mais plantage sur 6128. Pouvez-vous m'aider ? J.-N. REGIS, 17 rue du Chenet, 25230 DASLE, tél.: 81.34.45.05.

Vends CPC 464 mono + 60 logiciels + synthé vocal + adaptateur Péritel + 7 livres : 3500 F à débattre. Tél.: (1) 45.86.95.46 après 20h.

Vends CPC 664 couleur + CPM + Sorcery + Disc + revues : 3500 F. Prix à débattre. Tél.: 33.40.05.58, demander Sylvain après 18h.

Vends CPC 6128 (déc. 85) + interface péritel + joystick + programmes (Multiplan, dBase II, Lorigraph, Orphée, etc.) : 5000 F. Tél.: 45.35.01.98.

Fais travaux sur CPC : imp. list. étiqu. trad., (doc et soft), programmation c. M. FOURCROY, 213 rue des Postes, 59000 LILLE, tél.: 20.30.02.28.

Vends programme CPC et TI 99 50 à 100 F + Minimem + mode d'emploi français : 500 F. C. FOURCROY, 213 rue des Postes, 59000 LILLE, tél.: 20.30.02.28.

CPC 464 + drive cherche correspondant pour échanges de jeux. Yann RIOU, 11 av. Verdun, 78290 CROISSY, tél.: 39.76.45.27 après 18h.

Possesseur d'un CPC 464 avec lecteur disquettes recherche correspondants sur région parisienne. Tél.: 47.06.43.54.

CPC 6128 vend Datamat, Textomat dans autoformation ASM, échec, vocal, livres −10 %. Tél.: 46.54.85.56 (travail), 30.52.36.75 (dom).

CPC 6128 recherche et achète tous programmes éducatifs. Mlle. B. CASSAR, 38 rue Mercantour, 78310 MAUREPAS.

Vends programme sur Tour de France cycliste, 169 ko : 120 F disc, 80 F K7 écrire Thierry DUMAS, Les 3 chemins, 07000 PRIVAS.

Vends jeux d'origine sur disque : Mandragore : 200 F. Poséidon : 180 F. Malédiction de Thaar : 180 F + K7 d'origine Forth : 70 F. Tél.: 88.95.18.05.

Vends CPC 464 bon état + 2 logiciels : 2200 F. Tél.: 74.80.18.14 après 19h. M. Damien SCRITTORI.

Vends imprimante DMP1 neuve : 1800 F. M. MERCIER, 93150 LEBLANC-MESNIL, tél.: 48.67.23.56 poste 42 ou 55.

Cause double emploi vends TI 99/4A + magnéto + câble + logiciels, livres, tbe : 800 F. Tél.: (1) 45.92.20.93, 93160 NOISY LE GRAND.

Club Amstrad sur Manche activités diverses mais sérieuses CPM, prog., aides. M. LEBLONDEL, 19 rue du Commandant Clouard, 50150 SOURDEVAL.

Vend pour cause d'erreur K7 pour AMSTRAD CPC 464 Cauldron, Tilt d'Or, 1985 pour plus de renseignements, tél.: 55.56.08.35.

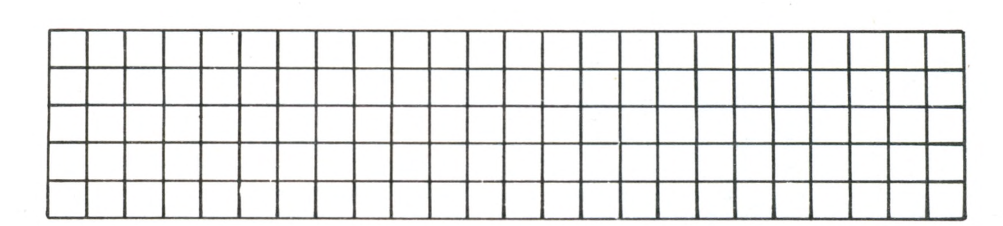
Vends SINCLAIR ZX81 + mémoire de 16 K + manuel d'utilisation, le tout : 450 F. (Bordeaux). Tél.: 56.57.08.74.

Vends Sharp PC 1246 (OP) : 450 F à débattre (achat août 1985). Franck CARLICHI, Gresy/Aix La Chevret, 73100 AIX LES BAINS.

CPC N°12

ANNONCEZ-VOUS !

les petites annonces et les messages



Coupon à renvoyer accompagné de 3 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan, 35170 BRUZ

PETITES ANNONCES

Vends TI 99/4A + Ext. Basic + Peritel + adapter + 2 manuels Texas Instrument avec câble : 1850 F. Tél.: (1) 39.7867.03 à partir de 20 h.

Vends AMSTRAD CPC 464 couleur + 120 logiciels en tous genres : 4200 F à débattre. M. LIGONNIERE, 45 Les Aulnettes, 91640 BRIS SOUS FORGES, tél.: 64.90.75.22.

Etudiant donne cours de Basic AMSTRAD (init. et perfect.) et initiation Asembleur. M. MERIAN, 56000 VANNES, tél.: 97.47.47.12.

Echange cassettes CPC 464 originaux : Force 4, Ville Infernale, Electro-Freddy, Rally-II, Challenger, Moon-Buggy, Roland on the Run, Kikékankoi, Millionaire, Exocet, Space Hawks. Patrice MALBY, 1 rue Marcel ROYER, 92330 GENNEVILLIERS.

Américaine et passionnée de micro-informatique, je voudrais bien faire des traductions pour tous ceux qui sont coincés avec des modes d'emploi en anglais, contre rémunération, bien sûr. Le travail sera fait sur TEXTOMAT. Contacter Diane GAYE, 22, rue Lançon, 57000 METZ.

Vends CPC 664 mono : 3400 F. Imp. Brother : 1500 F. 30 jeux, 10 utilitaires 1/2 prix ou le tout : 9000 F, valeur 15 700 F. Tél.: 66.26.75.04 le soir.

Achète CPC 464 monit. vert + quelques accessoires pour 1900 F. Vends adapt. Peritel : 250 F. B. MAUREY, 44 rue Pasteur, LA FLECHE, Sarthe.

Vends AMSTRAD CPC 464 couleur + logiciels + joystick + magazines informatique : 3000 F. Franck, tél.: 48.05.46.25 à Paris.

CPC 464 + drive cherche contacts. Ecire à M. LAMIC, Le Chène, 05130 TALLARD (réponse assurée), tél.: 92.54.14.91.

Vends langage Pascal pour CPC 464 : 300 F. Yves LONJON, 4 allée Molière, 63370 LEMPDES, tél.: 73.61.87.09.

Vends joystick adaptable sur Atari, Commodore, CPC (AMSTRAD) : 120 F. Yves LONJON, 4 allée Molière, 63370 LEMPDES, Tél.: 73.61.86.09.

Vends ZX81, ext. 64 k, clavier ABS, 1 K7, 2 livres : 1200 F. Spectrum +, Microdrive, 1 k7 : 3000 F. + programmes. Melle. LEGENDRE, 23 rue Massacre, 27400 LOUVIERS.

Vends stylo PEN Electrique pour AMSTRAD 464 couleur neuf : 230 F (acheté 260 F). Tél.: 72.37.59.15 après 17 h.

STOP AFFAIRE, vends cause double emploi ordinateur Vidéopac Philips + 15 K7, le tout en tbe : 1500 F. Tél.: (1) 39.95.61.59.

Vends AMSTRAD 464 mono avec imprimante Seikosha GP 100A (1 an) : 3800 F. M. TREMOULET, 82 bd. M. Berteaux, 95130 FRANCONVILLE.

Achète logiciels AMSTRAD bon état disquettes. Christophe CHAMOUX, 24 av. des Cigales, 06510 CARROS, tél.: 93.29.13.45.

Cherche contacts et astuces pour CPC 464. Benard PINOIS, Rés. Le Kennedy, Bat. 56, 83300 DRAGUIGNAN.

Club par correspondance AMSTRAD entraide du débutant au confirmé. M. TROUILLET, La Bergère, Larequille, 03310 MERIS LES BAINS.

Vends logiciels d'origine : Dun Darach : 100 F. Sultan Maze, Fruit Machine, etc. : 80 F pièce. R. GRISAUD, 38 Villefontaine, tél.: 74.95.66.87.

Achète n° 1, 2, 3 de CPC M. SAUER, 1 rue des Alpilles, 13200 RAPHELE LES ARLES, tél.: 90.98.35.63.

Recherche CPC n° 1 et 2. Tél.; 35.80.53.03.

Vends Hebdogiciel n° 1 à 60 : 400 F. Cassette jeux 464 : 50 F. Disquette : 100 F. Poignée au mercure : 100 F. Tél.; 47.30.24.24, poste 504 HB.

Recherche dernier bloc binaire de Gutter et deuxième partie de Planète Base endommagés. Contrepatie assurée. B. MICHAUD, Lot Peyronnet, 40430 SORE.

Vends éducatif pour 464 à K7 "opération". Difficulté adaptable (CE1 à CM1). Bonus, malus + temps passé : 139 F. M. DREANO, tél.: 50.43.71.82.

CPC 6128 échange moniteur monochrome OT 65 avec moniteur couleur CTM 644 moyennant contrepartie d'environ 1400 F, tél.: 46.20.41.87.

Urgent, vends CPC 464 couleur (juin 1985) + manette + 23 logiciels (Macadam Bumper, Fighter Pilot, DAO, 3D Grand Prix, Elidon, Sorcery, etc.), le tout : 3500 F. Ecrire ou tél. au (1) 45.97.46.04, demander Pascal LADAR n° 238 bat A3, 13 bis rue Raymond M.L., 94290 VILLENEUVE LE ROI, possibilité logiciels séparés.

Vends CPC 464 mono + DMP 1 + DD1 + basic spec. + Firmware + Tasword + CPM/logo + logs + livres + revues : 7000 F. Tél.: 35.43.28.37 (WE) ou (1) 42.39.41.68 (semaine).

Vends 6128 mono + disquettes + bouquins, prix à débattre. Achète 464 et recherche logiciels IDE programmation poss. éch. avec Textomat. Tél.: 42.64.26.11.

Vends CPC 6128 couleur tbe (déc. 85) + 60 jeux et 15 utilitaires d'origine (Textomat, Turbo Pascal, etc.) sur 11 disquettes : 7000 F à débattre. Tél.: 64.91.06.02 Etienne.

Vends logiciel DSK Amstrad Mission Delta, Macadam Bumper, Orphée. Tél.: 34.75.20.48 le soir.

Vends Spectrum 48 ko interf. Péritel + joystick magnéto : 1200 F. J. PHILIPPON, 9 allée Vivaldi, 93270 SEVRAN, tél.: 43.84.00.69.

Loisir-Micro Club Amstrad à but non lucratif échange idées programmes astuces Ste. Musse, rue Sainte Claire Deville, Toulon, tél.: 94.20.42.64.

Vends originaux : meurtres sur Atlantique, Defend or Die, Rocky Horror, Sorcery, Mandragore, Strangelood, Empire. Tél.: 45.69.08.49.

Vends AMSTRAD CPC 664 monochrome + logiciels jeux et utilitaires sur disque : 3400 F. T. DAVANNE, tél.: (1) 47.41.72.34.

CPC 6128 échange prog. sur disqu. Achète revue CPC n° 1, 2, 3. TM. Gauthier Sublett, Roques, Puisseguin, 35570 LUSSAC, tél.: 57.74.69.56.

CPC 6128 cherche logiciels (jeux, utilitaires, prof), même sur cassettes. Tél.: 93.69.24.63 après 18h.

Vends imprimante DMP1 + Supercopy + 2 autres logiciels. Prix à débattre. Tél.: 38.39.30.50 ou 38.73.17.23 à partir de 18h.

Vends deuxième lecteur AMSTRAD FD1 + câble : 1100 F le tout. A Bannes. Tél.: 65.60.41.81.

Possesseurs CPC 464 cherche lecteur de disquettes DDI-1 et correspondants pour acheter-vendre ou échanger tous logiciels. Tél.: 40.77.94.98.

Vends CPC 464 monochrome : 2300 F. Tél.: 77.72.70.38. Le week-end : 74.89.86.97.

Cherche corresp. pour échanges divers sur CPC 6128. Réponse assurée. Patrice CHARRIER, Bussières, 63260 AIQUEPERSE. Tél.: 73.63.72.58.

664 éch. nombreux jeux et cher. aide à la création graph. contre 10 jeux H. Frydman, 30 Les Guérandes, 78670 MEDAN, tél.: 39.75.96.97.

Vends AMSTRAD CPC 6128 garanti oct. 86 cause achat 8256. Prix 3800 F, peu servi. Tél.: 61.08.52.27.

Vends CPC 464 couleur K7 acheté en juillet 85 (s/garantie) + nombreux logiciels. Le tout pour 3300 F. Tél.: (1) 48.73.81.01 (après 20h).

Vends AMSTRAD CPC 464 NB s/garantie + nombreux jeux et autres : 2500 F. M. HERVE, tél.: 60.47.01.83 (Essonne).

Vends CPC 464 (1/85) moniteur monochrome plus adaptateur péritel : 2000 F. M. DENIS, tél.: 43.63.91.38 après 19h.

Vends log. K7 DA Graphis, Easycalc, Transcode, Gestion entreprise, Homebudget, traitement texte + K7 jeu. Tél.: 45.34.22.39 le soir.

Vends TI 99/4A + modules + cassettes + livres + cordon magnéto + joystick : 900 F. Tél.: Nicolas GLYCOS, 20 rue de la Roche, 17100 SAINTES, tél.: 46.93.48.30.

Vends 664 mono + jeux animation 3D. Logiciels : Intègre I joystick, synthé vocal, souris, AMX, complet sous garantie : 4800 F. Tél.: 73.63.35.36, demander Cyril.

Vends logiciels jeux ou utilitaires non déplombés, très bas prix. Raymond MANZANO, 8 rue des Fosses, 34500 BEZIERS.

Vends AMSTRAD CPC 464 couleur août 1985 + joystick + 12 K7 jeux + livres et revues : 3000 F. Tél.: 47.89.83.74 Alain.

Progr. dessin + copie sur DMP 2000 sur cassettes. Jacques RONTEAU, 6 rue de Souches, 17230 LONGEVES, tél.: 46.37.01.72. part. frais.

Vends AMSTRAD 464 couleur (mars 86) : 3300 F. 32 rue de Lille, 75007 PARIS, tél.: 42.60.03.48.

Echange nombreux livres, revues informatique contre périphériques CPC 464. P. LANDRY, 22 rue Arrochard, 390000 LONS LE SAUNIER.

Vends ou échange 2 logiciels : D.T'Supertest + Mandragore (cass.) pour AMSTRAD. M. REBUT, 85150 LA MOTHE ACHARD, tél.: 51.38.62.80.

Vends AMSTRAD 664 coul. sous garantie + nbx logiciels (liste contre demande) : 5500 F. M. ROCHER, tél.: 42.27.22.04 (bur), (16) 44.58.19.89 (dom).

Cherche contacts pour divers échanges CPC 464. Tony BRIVOIS, tél.: 48.73.61.49 après 19H.

Vends imprimante Smith Corona F80, 80 cps, tbe : 1400 F. Monochrome AMSTRAD : 800 F. B. ANDRIS, 80 rue des Ferronniers, 59500 DOUAI, tél.: 27.96.16.09.

Etudiant cherche AMSTRAD 464 couleur (garantie) pas cher, 2700 F maxi. Vincent, tél.: 60.47.30.68 le soir.

Vends 646 + moniteur couleur + drive DD1 + joystick + livre (Bible, etc.) + programmes dis/cas : 4500 F. Tél.: 39.91.47.60.

Vends pour 464 K7 ou disquette jeux ou utilitaires : Turbo Pascal, Compilateur Basic, Space Moving, etc. Tél.: 53.93.85.38.

Pour CPC 664 échange moniteur couleur + 500 F contre monochrome neuf s/garantie. Tél.: 31.98.48.93.

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1938.

Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New-York. A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et, pourtant un drame va se jouer pendant la traversée. Vous vous trouverez ainsi projeté au coeur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la seconde guerre 5 ans plus tard.

Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD avec Marie-Anne ALISON.

La Presse unanime Salue MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

"Attention, chef-d'œuvre...

On ne peut faire plus complet et plus soigné..."
SOFT ET MICROS

"Meurtres sur l'Atlantique est bien plus qu'un logiciel...

Cette super-production Cobra Soft plonge le joueur dans plusieurs univers"
MICRO-SYSTEMES

"Un bon logiciel qui vaut largement n'importe quel "polar"...

A ne pas manquer !"
CPC

"L'auteur de Meurtre à grande vitesse récidive...

Richesse 9/10"
SCIENCES & VIE MICRO

Voulez-vous entrer dans la peau d'Hercule Poirot ou de Sherlock Holmes ?

Vivez les années folles à travers une enquête policière sur un paquebot de luxe..."
Intérêt *** – Difficulté ***** – Appréciation *******
AMSTRAD MAGAZINE

"Toujours plus fort... Un dossier d'enquete génialement réalisé... C'est grisant... Une intrigue ficelée de main de maître...

Hummour, le must de tous les passionnés d'aventures nostalgiques."
TILT

"Un nouveau jeu génial... On croit rêver... Il ne faut pas manquer "Meurtres sur l'Atlantique".

JEUX ET STRATEGIE

40 personnages, une énigme passionnante basée sur les origines de l'informatique, le décor splendide d'un super-paquebot, une période trouble : l'année qui précède la seconde guerre mondiale... Les auteurs ont utilisé une très importante quantité de documents : l'histoire de la guerre secrète, la naissance de l'informatique, les archives concernant le paquebot Normandie... Pour pousser le réalisme jusqu'au bout, ils ont même utilisé les techniques de digitalisaion pour les graphismes des personnages !

Présenté sous la forme d'un véritable dossier toilé, MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE contient plusieurs programmes photos, fac-similés, indices, et un assortiment complet d'objets divers et mystérieux ! (Voir photo ci-contre — Le pistolet et le cigare ne sont pas fournis...)

Gagnez une croisière !

Le dossier comporte un programme d'évaluation et un formulaire vous permettant de participer au concours. 1er prix : une croisière en méditerranée !

A - 11 **BON DE COMMANDE**

☐ Cassette **220 F**
☐ Disquette **279 F**

Mr : ....

Code postal : .... Ville : ....
Ci-joint mon règlement par chèque (**rajouter 15F pour le port**), soit : .... F.
A envoyer à : **Cobra SOFT**, B.P. 155, Chalon-sur-Saône cédex

COBRA Soft

BP 155 - 71104 Chalon sur Saône Cedex

DEJA 6 PROGRAMMES PCW

• GENECAR (GRAPHISMES SUR PCW)

Enfin un logiciel permettant de faire du graphisme sur le PCW. GENECAR utilise la technique de redéfinition des caractères. Vous pourrez intégrer ces graphismes dans vos propres logiciels. Un programme très performant et facile d'utilisation.

• GRAPHOLOGIE ET BIORYTHMES

GRAPHOLOGIE : Le premier logiciel de graphologie assistée par ordinateur. A partir des éléments descriptifs d'une écriture, l'ordinateur trace un portrait psychologique du scripteur. Sérieux par ses fondements théoriques et amusant par ses applications, GRAPHOLOGIE a été écrit par un psychologue passionné d'analyse d'écriture depuis plus de 20 ans. Ce logiciel est livré avec un livret explicatif et des exemples.
BIORYTHMES : Utilisez la puissance de l'ordinateur pour calculer vos COURBES DE BIORYTHMES.
Vous pourrez ainsi déterminer les périodes fastes ou critiques de vos cycles émotionnel, physique et intellectuel et en tenir compte comme le font par exemple les compagnies d'aviation américaines.
Enfin, un calendrier perpétuel est intégré et vous permet de connaitre le jour de la semaine correspondant à une date donnée.

• AM-STRAM-DAMES

Un jeu de dames de très haut niveau, langage machine pour la rapidité et l'efficacité, 7 niveau de jeux, etc..., un adversaire redoutable qui fera de vous un joueur redouté.

• FORCE 4 ET MISSION DETECTOR

FORCE 4 : Une version superbe d'un jeu de réflexion où, comme dans les Dames ou les Echecs, l'ordinateur peut donner sa mesure et être un compagnon de jeu agréable. On peut jouer à deux ou choisir un adversaire parmi ceux proposés par l'ordinateur (différents niveaux de jeu).
MISSION DETECTOR : La guerre galactique fait rage ! Commandant le croiseur amiral de la flotte stellaire, votre mission est de protéger la planète ZICRA. Attention ! L'armada KARGON qui vous attaque est composée de 6 bases spatiales ultra-modernes équipées d'écrans protecteurs répulsifs et anti-radars... Jeu de réflexion pour 1 ou 2 joueurs.

CES 4 DISQUETTES SONT EN VENTE AU PRIX UNITAIRE DE 199 FRANCS.

Si vous ne les trouvez pas chez votre revendeur habituel, commandez les directement en joignant votre chèque de réglement (rajoutez 10 francs pour le port) à: COBRA SOFT - B.P. 155 - 71104 CHALON-SUR-SAONE-CEDEX
Si vous commandez ces 4 disquettes, n'en payez que 3. COBRA SOFT vous offre la quatrième !

LES DISQUETTES DE CPC

DISQUETTES DE CPC (2 numéros de CPC par disquette)
Exemple : CPC n° 3 et 4 sont sur la disquette n° 2.
Disponibles : disquettes n° 1 à 6
Prix Abonné revue **110 F** Non-abonné **140 F**

CASSETTES DE CPC (1 numéro de CPC=une cassette)
Exemple : CPC n° 8 sur cassette n° 8
Disponibles : cassettes n° 1 à 12
Prix Abonné-revue **45 F** Non-abonné **55 F**

Voir aussi nos abonnements cassettes ou disquettes.

Les numéros 1, 2, 3 et 4 de CPC ne sont plus disponibles.

TROP LONG A SAISIR ?

Alors, commandez l'ensemble des programmes parus dans le numéro de CPC, sur cassette ou sur disquette (dans ce cas, deux numéros).
Les abonnés, bénéficiant d'un tarif particulier, devront joindre impérativement l'étiquette qu'ils découperont sur leur enveloppe de CPC.
Suite aux nombreuses demandes de lecteurs, nous avons prévu un abonnement aux cassettes et aux disquettes de CPC.
CLAUSE DE RESTRICTION : le tarif sur disquette peut être modifié en cas de changement de standard ou d'abandon de la disquette 3''.
Passez vos commandes directement aux Editions SORACOM. Pas de contre-remboursement. Les programmes sont diffusés sur support magnétique tels qu'ils sont publiés dans la revue, sans aucune adaptation.

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants :
Cassette(s) CPC n° ....
Disquette(s) CPC n° ....
Revue(s) CPC n° ....
REVUES CPC
Numéros épuisés : 1 à 4
Numéros 5 et 6 : .... 18 F
Numéro 7 : .... 25 F
Numéros 8 à 11 : .... 19 F
CPC HORS-SERIE n° 1 (avec sa cassette) .... 42 F
NOUVEAU : Abonnement cassette ou disquette (à partir du numéro à paraître).
Cassettes (11 numéros) .... 450 F
Disquettes (6=1 pour 2 numéros de CPC) .... 600 F

NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

Frais de port : Cassettes et disquettes, franco de port.
Anciens numéros 6,50 F pour 1 ou 2 revues
9,50 F pour 3 à 5 revues
13,50 F pour 6 numéros et plus.
Règlement par chèque joint.

ABONNEZ-VOUS

S'ABONNER, C'EST :

- recevoir la revue tranquillement à domicile,
- bénéficier de prix avantageux par souscription comme nous venons de le faire par mailing,
- bénéficier de prix sur les disquettes et maintenant les cassettes,
- bénéficier de notre aide dans de nombreux domaines.

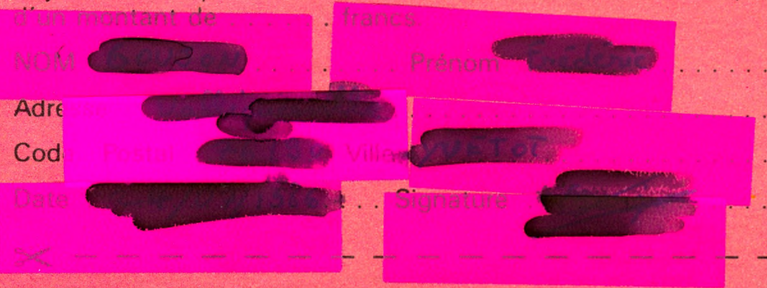
Alors, n'hésitez pas. Abonnez-vous...

DISPONIBLE
MEGAHERTZ N° 30
avec un programme AMSTRAD sur les QRA Locators.
MEGAHERTZ N° 33
avec un programme de décodage radio-télétype.
Chaque numéro contre 23 F + 6,50 F de port.

CPC, La Revue des Utilisateurs d'Amstrad

ABONNEMENT POUR UN AN — 11 NUMEROS : 180 F
6 MOIS : 104 F — D'ESSAI 3 MOIS : 55 F
Tarif avion : + 120 F

Ci-joint un chèque (libellé à l'ordre des Editions SORACOM)


d'un montant de .... francs
NOM [redacted] Prénom [redacted]
Adresse [redacted]
Code Postal [redacted] Ville [redacted]
Date [redacted] Signature [redacted]



Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Éditions SORACOM.
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
Éditions SORACOM — Service Abonnements — La Haie de Pan — 35170 BRUZ

PAS D'ABONNEMENT RETROACTIF — DEBUT ABONNEMENT=NUMERO SUIVANT LA RECEPTION DU BULLETIN

Graphiquez en Turbo Pascal sur votre Amstrad

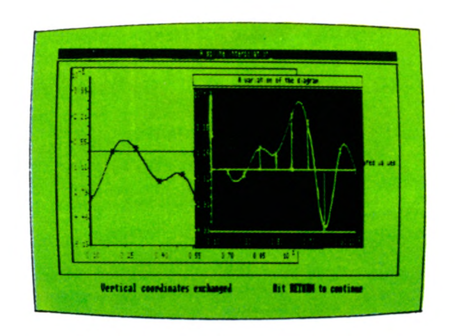
Pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128 : un nouveau Turbo Pascal avec extension graphique qui vous transforme facilement en champion de dessin – depuis le tracé d'une ligne jusqu'à l'implémentation complète d'une tortue graphique. Et pour vos applications graphiques de haut niveau, toutes les routines sont dans Turbo Graphix, en code source et utilisables librement. C'est une "boîte à outils" signée Borland, maintenant disponible sur CPC 6128.

TURBO Pascal option graphique

Cette nouvelle version de Turbo Pascal, pour CPC 464, 664, et 6128, est destinée à faciliter l'emploi de Turbo Pascal et vous présenter les possibilités graphiques de votre machine. Elle est accessible même aux débutants (à condition qu'ils se passionnent un minimum pour la programmation, tout de même !) et idéale pour l'enseignement et la formation : grâce à la tortue, même les enfants peuvent dessiner à l'écran.

Voici quelques-unes de ses possibilités :

- toutes les fonctions graphiques de base : tracé de lignes, cercles, rectangles, utilisation de vecteurs, etc.
- gestion de fenêtres graphiques ou textes à l'écran.
- implémentation complète d'une tortue graphique (avec un programme de démo).
- fonctionne avec un écran monochrome ou couleur (dans ce cas, vous pouvez définir et changer la couleur de vos figures, du fond, des fenêtres, etc.)



- gestion complète du son pour les animations sonores : ton, volume, durée, période.

Plusieurs programmes de démo illustrent les capacités du graphisme Turbo. Et si vous êtes déjà un inconditionnel de Turbo Pascal, ne vous en privez pas : nous vous proposons d'échanger votre version contre Turbo Pascal option graphique en payant simplement la différence. (Renvoyez votre disquette maître à Borland Fraciel, accompagnée du règlement, vous recevrez par retour une nouvelle disquette et un manuel complémentaire).

TURBO Graphix

Avec ce nouveau toolbox, graphiquez tout ce qui vous plaît ! Turbo Graphix (pour Amstrad 6128) est une librairie de routines graphiques en code source, accompagnée d'un manuel en français qui contient de nombreuses explications. Elle vous permet de créer des graphiques complexes pour vos programmes en Turbo Pascal. Vous y trouverez des outils tout prêts à inclure dans toutes vos applications :

- animations graphiques rapides
- système complet de gestion des fenêtres graphiques
- des procédures pour dessiner des camemberts, histogrammes, cercles et ellipses
- traçage des courbes, interpolation, lissage
- résolution de courbes, etc.

Graphix toolbox nécessite Turbo Pascal (la version standard suffit) pour compiler les programmes. Et comme toujours chez Borland, tous vos programmes en turbo sont librement commercialisables.

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES"

BON DE COMMANDE

Règlement joint ☐
Carte Bleue (date d'exp.) ____/____
|____| |____| |____| |____|

Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F ☐

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :



Logiciel n'est-ce pas ?

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
____________ Tél. ____________

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

☐ **TURBO Pascal 3,0 CP/M 2,2 et 3,0** : 625 F HT (741,25 TTC)

☐ **TURBO Pascal 3,0 option graphique** : 800 F HT (948,80 TTC)

☐ **Échange Turbo Pascal pour Turbo Pascal avec option graphique** : renvoyez la disquette originale + 175 F HT (207,55 TTC) (port gratuit)

☐ **TURBO Graphix Toolbox** : 675 F HT (800,55 TTC) (sur CPC 6128 uniquement)

☐ **TURBO Tutor** : 350 F HT (415,10 TTC)

☐ **TURBO Database Toolbox** : 625 F HT (741,25 TTC)

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - **Tél. : 1/42.72.25.19 - Télex : 216120**

CPC